
постер: календарь на 2006 год Resident Evil 4 и Hitman: Blood Money
КОНСОЛЬ
05
декабрь
2005
для игроков о видеоиграх
комплектуется двухслойным DVD
Review
SHADOW OF THE COLOSSUS
ЗДРАВСТВУЙ, РУССКОЕ ПОЛЕ, Я ТВОЙ ТОНКИЙ КОЛОССОК
SOULCALIBUR 3
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕЗЬБА ПО ЖИВОМУ
FAR CRY INSTINCTS
ОЗВЕРИТЕЛЬНЫЙ ИНСТИНКТ
BURNOUT: REVENGE
УДАРИМ АВТОПРОБЕГОМ!
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
КТУЛХУ ПО ВЫЗОВУ
RESIDENT EVIL 4
И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ!
ЖИВИ ИГРАЮЧИ
Preview
HITMAN: BLOOD MONEY
TALES OF LEGENDIA
ISSN 1816-0875
9 771816 087004 05005
КОНСОЛЬ №5 ДЕКАБРЬ 2005 SHADOW OF THE COLOSSUS, SOUL CALIBUR III, CALL OF CTHULHU, BURNOUT: REVENGE, DIGITAL DEVIL SAGA 2, FAR CRY INSTINCTS, THE WARRIORS

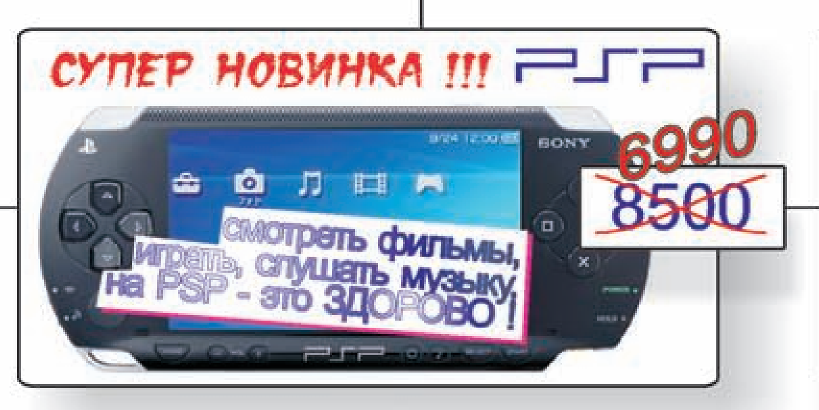


Сеть специализированных
магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

Работа над ошибками...











...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

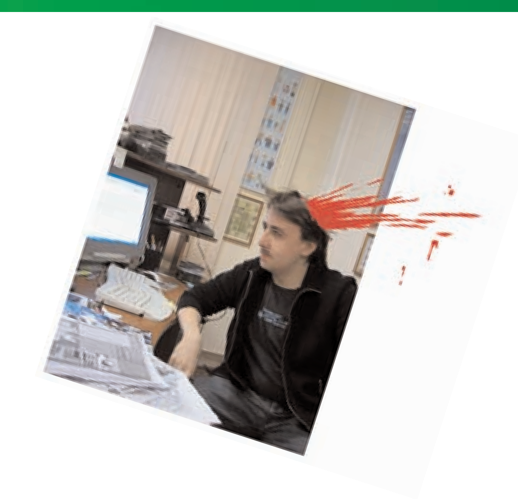






гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит





Навылет

Привет, скучали без нас? Мы без вас тоже.

До этого как-то само собой получалось, что редакторское слово "Консоли" состояло из попыток взять какую-нибудь проблему и посмотреть на нее под ироничным углом. В жизни и без того слишком много скучного и серого, чтобы тащить это на первую страничку журнала про видеоигры. Наша задача - не бичевать пороки общества, а гнать позитив и рассказывать о компьютерных игрушках. Но в этот раз разрешите сделать исключение. Там внутри много веселых материалов, хороших иллюстраций и смешных подписей, так что вы, надеюсь, простите мне разросшееся слово на серьезную тему.

Я с удовольствием играю в Manhunt, Carmageddon, Postal. Моей коллекции кровожадных и аморальных игр хватило бы на батальон маньяков. При этом я отлично понимаю, что в играх много условностей. Да что там, они все практически из условностей состоят. И обвинять, допустим, Cold War в том, что в ней надо стрелять по милиционерам - глупо, это просто неудачный шутер в сеттинге холодной войны. Но у всякой условности, у любого допущения есть граница, которую нельзя переходить.

На днях в редакции появился диск со Sniper Elite, сперва он просто лежал, коварно притворяясь самой обычной игрой. Пока мы его не вставили в привод PS2. Вы не увидите рецензии на эту игру в нашем журнале, поэтому, позвольте рассказать, про что она. Шутер с видом от третьего лица. Американский агент, переодевшись в форму эсэсовца, в мае 1945-го года ползает со снайперской винтовкой по Берлину, чтобы не дать проклятым советским захватчикам добраться до секретных разработок фашистской Германии. Убивать приходится как фашистов, так и наших. Подстрелил двух советских солдат - бонус, трех - еще лучше...

И, знаете, меня, далеко не самого патриотичного человека, цепануло. Как так: на экране - военный Берлин, форма на солдатах исторически достоверная, раненые кричат по-русски, вон тот сержант справа - мог быть моим дедушкой.

Ничего себе игрушечка. Ничего себе альтернативная история. Есть такой прием: делаешь одно допущение, другое, и вот уже белое кажется испачканным, а черное - серым. Еще пара таких допущений, и мы дойдем до игр, где переодетый в фашистскую форму американский агент должен будет собрать для концлагеря десять цыган и двадцать евреев. Конечно, не просто так, а во имя какой-нибудь высшей цели. Что мы звери, чтоб просто так?..

Поражает в этой ситуации практически все: от общего безразличного отношения геймеров к появлению такой игры, до чуть ли не восторженных отзывов в других изданиях, рассказывающих об электронных развлечениях. В лучшем случае, между прочим, стыдливо упоминается, что, ну, там, вот, по солдатам-освободителям надо стрелять, типа того... Это насколько же нужно было зарастить жиром сердце и мозг, чтобы писать такое? У Стивена Кинга в цикле "Темная Башня" есть фраза, которой можно выразить степень презрения, которое я испытываю к вам, дорогие мои писавшие про Sniper Elite коллеги:

"*Вы забыли лицо своего отца*".

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

КОНСОЛЬ №5 ДЕКАБРЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Константин Подстрешный
Выпускающий редактор Олег Гаврилин

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Dmitry Gertsev

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художник Даниил Кузьмичев

Webmaster Евгений Янусов
Отдел рекламы Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Soulcalibur III

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в **ГП "Московская типография № 13"**,
тел. (095) 265-1915
107005, Москва, Денисовский пер., д.30.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

CONTENT

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Amagon . . . 80
Amped . . . 7
Battalion Wars . . . 29
Brothers in Arms: Earned in Blood . . . 34
Bully . . . 3
Burnout Legends . . . 53
Burnout: Revenge . . . 50
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth . . . 4, 47
Castlevania: Curse of Darkness . . . 54
Cold War . . . 32
Dead or Alive 4 . . . 11
Dynasty Warriors 5 Special . . . 11
Elder Scrolls IV: Oblivion . . . 4
Fable 2 . . . 13
Far Cry Instincts . . . 62
Fatal Frame 3: The Tormented . . . 69
FlatOut 2 . . . 4
Frame City Killer . . . 4
Full Auto . . . 4
Gears of War . . . 6
Gran Turismo 4 Mobile . . . 5
Gunstar Heroes . . . 81
Halo . . . 6
Halo 2 . . . 6
Hitman: Blood Money . . . 18
James Bond: From Russia With Love . . . 7
Kameo: Elements of Power . . . 5
Marc Ecko's Getting Up^ Contents Under Pressure . . . 4
Mario Superstar Baseball . . . 57
Marvel Comics RPG . . . 7
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects . . . 77
MediEvil: Resurrection . . . 65
Mercenaries 2 . . . 7
Metal Gear Solid BD . . . 10
Midway Arcade Treasures 3 . . . 61
Moto GP 2006 . . . 4
Mystic Ocean . . . 7
NFL Head Coach . . . 4
Quake 4 . . . 7
Resident Evil 4 . . . 72
Romancing SaGa . . . 36
Rygar 2 . . . 7
Saint's Row . . . 4
Sega Formula Racer . . . 7
Sega Rally . . . 7
Shadow of the Colossus . . . 22
Shenmue Online . . . 6
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 . . . 58
Sly 3: Honor Among Thieves . . . 74
Soulcalibur III . . . 42
Spartan: Total Warrior . . . 40
StarCraft: Ghost . . . 4
Street Fighter Zero 3 . . . 9
Sunset Riders . . . 80
Tales of Legendia . . . 20
Tekken Tag Tournament 2 . . . 8
The Da Vinci Code . . . 13
The Outfit . . . 4
The Warriors . . . 5, 66
Tom Clancy's Splinter Cell 4 . . . 12
Total Overdose . . . 78
Trapt . . . 26
True Crime: New York City . . . 13
True Fantasy Live Online . . . 7
Unreal Tournament 2007 . . . 7
Winter Sports . . . 7
World Racing 2 . . . 38



18

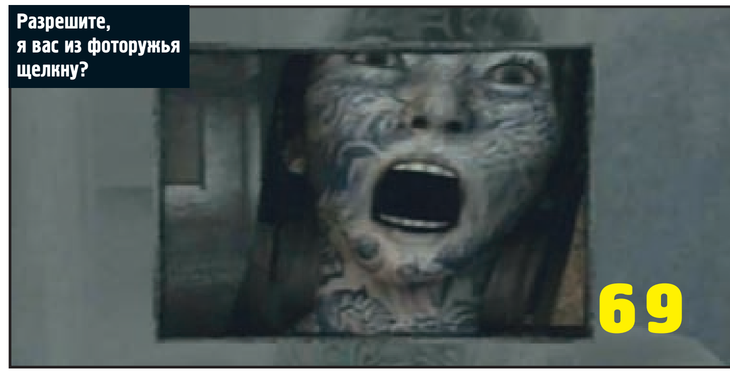
С утра в зеркале я сам на себя не похож





50

Стальные кони бодаются, как последние козлы



Разрешите, я вас из фоторужья щелкну?

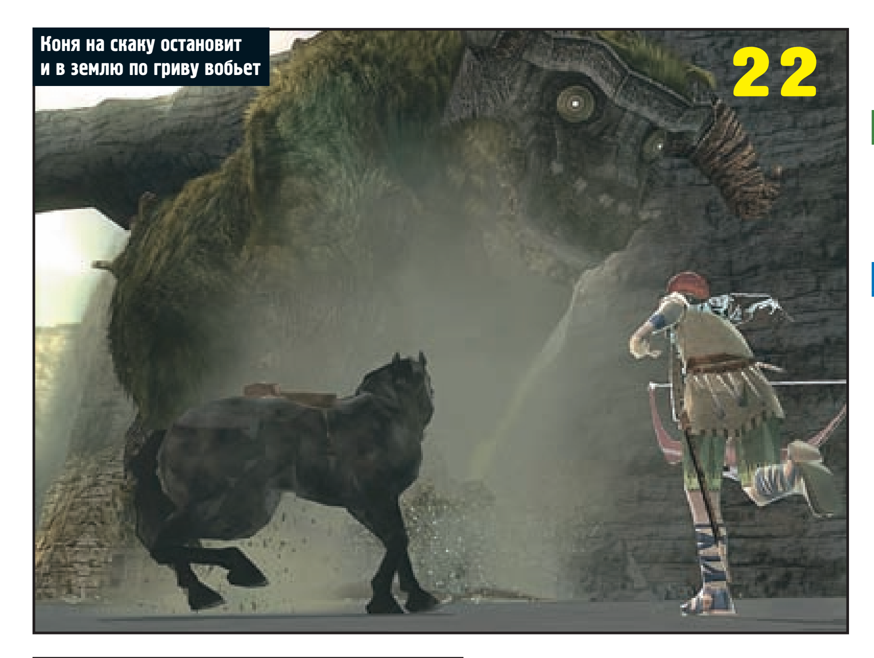
69



72

А! Мужики! Бросай работу! Кабаре приехало!

CONTENT


Коня на скаку остановит и в землю по гриву вобьет

22


26

Ловля на живца


84


42

Закосить от армии


Хоть бы одним глазком на эту PSP взглянуть...

65

2 Содержание
4 Содержание DVD
7 Новости

PREVIEW

18 Лысый нянька
Hitman: Blood Money

20 По воле волн
Tales of Legendia

REVIEW

22 Тень ветра, тень земли
Shadow of the Colossus

26 В западне
Trapt

29 Осенний призыв
Battalion Wars

32 За железным занавесом
Cold War

34 И вновь продолжается бой
Brothers in Arms: Earned in Blood

36 Реставрация старинного романса
Romancing SaGa

38 Попытка номер два
World Racing 2

40 Античное мясо
Spartan: Total Warrior

42 Легенда, которая никогда не умрет
Soulcalibur III

47 Вечный зов
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

50 Без тормозов!
Burnout: Revenge

53 Полеты в никуда
Burnout Legends

54 Не свято место пусто не бывает
Castlevania: Curse of Darkness

57 В грибном королевстве новый спортивный сезон
Mario Superstar Baseball

58 Завтра наступит вечность
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

61 Классика на колесах
Midway Arcade Treasures 3

62 Джек Карвер меняет профессию
Far Cry Instincts

65 Бегущий мертвец
MediEvil: Resurrection

66 Разборки в стиле ретро
The Warriors

69 Дом вечного сна
Fatal Frame 3: The Tormented

72 Резиденцию вернули
Resident Evil 4

74 Семь друзей Слая
Sly 3: Honor Among Thieves

77 Зараженные против измененных
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

78 Страх и ненависть в Мексике
Total Overdose

EXCAVATION

80 Хочешь выжить - стреляй первым
Sunset Riders

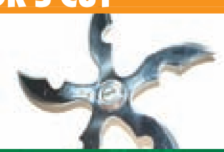
80 Горячий курорт
Amagon

81 Сокровище жанра
Gunstar Heroes

82 Cheats

DIRECTOR'S CUT

84 Ниндзевая братва
87 Четверг
92 Почта
93 Подписка



СОДЕРЖАНИЕ

нашего содержательного двухслойного DVD



NEWS

С 28 по 29 октября в Anaheim Convention Center (Анахейм, Калифорния) прошел фестиваль BlizzCon 2005. Это мероприятие было организовано компанией Blizzard, сотрудники которой таким образом привлекают внимание прессы и геймеров к своим проектам, а также дают им возможность воочию узреть разработчиков своих любимых игр. Нынешний BlizzCon был посвящен очередной модификации онлайнового бестселлера World of WarCraft и консольному StarCraft: Ghost. Нас, разумеется, интересует последний. Заметно, что игра похорошела с момента последней ее демонстрации. Однако все положительные эмоции, возникшие после сражений на нескольких уровнях мультиплеерного и синглового режимов, мгновенно улетучивались, когда представители компании с пуленепробиваемыми лицами заявляли, что точная дата выхода проекта все еще не назначена. Вообще поражает невозмутимость, с которой эти люди уже третий год откладывают релиз одного разнесчастного шутера, мотивируя перенос "доведением игры до ума". В связи с этим сотрудникам редакции явственно представляется следующая картина: недалекое будущее, дворик какого-нибудь тихого городка, на лавочках сидят старые бабульки (этакий консилиум "от шестидесяти и старше") и одна из них скрипит: "А слышали, герлы, наш "Старкрафт Гост" опять отложили".

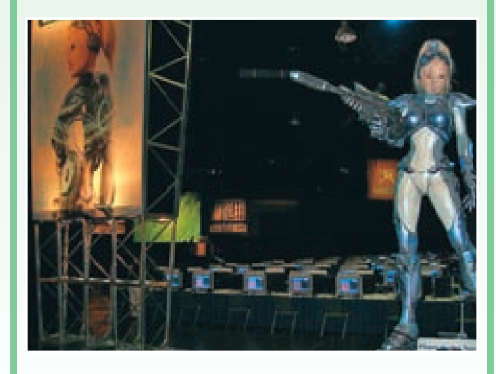
В общем, еще чуть-чуть, и Blizzard точно заработает титул "почетного тормоза игростроя". Полюбопытствуйте, сколько коллеги-писишники ждали выхода оригинального StarCraft и Diablo 2. Дольше они ждут, пожалуй, только Duke Nukem Forever.

◆ StarCraft: Ghost

Начальная заставка к Ghost, которую мы все еще ждем. Если так пойдет и дальше, то разработчики покажут все видеоролики еще до того, как игра выйдет.

◆ StarCraft

Нарезка из видероликов оригинальных StarCraft и StarCraft: Brood War 1998-1999 годов.



ПРИМЕЧАНИЕ ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это что-то на диск уместить.

◆ And 1 Streetball

◆ Disgaea 2

Телевизионная реклама столь любимой фанатами JRPG Disgaea от Nippon Ichi. Каких-то кардинальных отличий от предыдущих творений этой студии не видно. Впрочем, игра привлекательна для поклонников, в первую очередь, возможностью встретиться с понравившимися персонажами.

◆ Marble Blast Ultra
◆ Prince of Persia: The Two Thrones
◆ Prince of Persia Revelations
◆ Ridge Racer 6

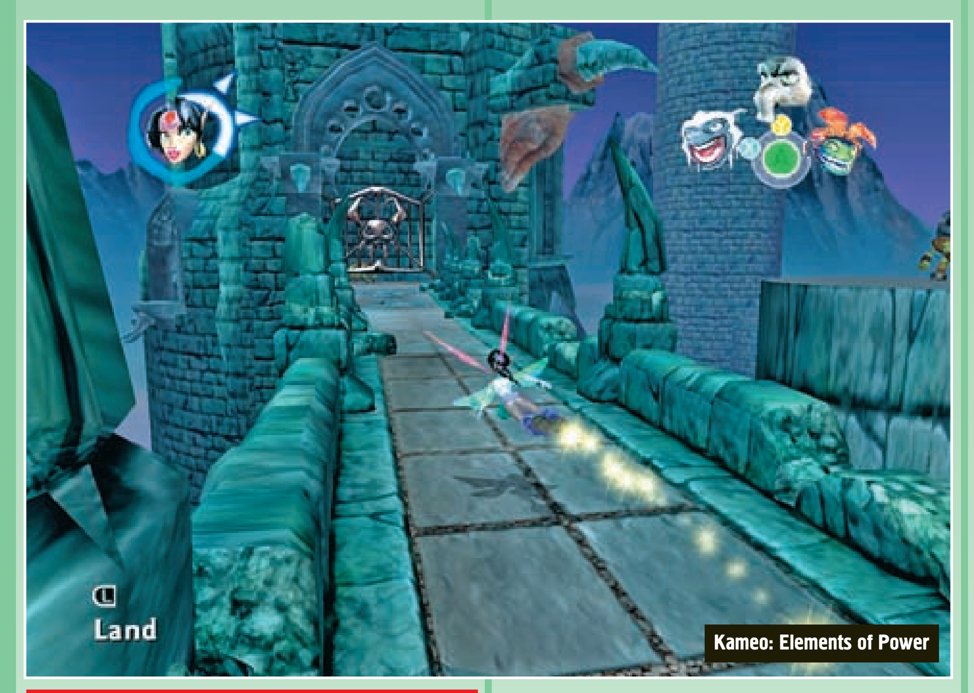
◆ Shadow the Hedgehog



Новым героем очередной части "соникиады" стал отнюдь не синий еж, а мрачный Шэдоу. Пусть итоговый продукт слегка проигрывает в скорости предшественникам, зато может похвастаться нелинейным сюжетом. Ждите рецензию в ближайшем номере.

◆ Siren 2
◆ Test Drive Unlimited





Kameo: Elements of Power

PREVIEWS

- Tales of Legendia
- Amped 3
- Call of Duty 2
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Gears of War
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Gun
- Hitman: Blood Money
- Kameo: Elements of Power
- Need for Speed: Most Wanted
- Perfect Dark Zero
- Project Gotham Racing 3

REVIEWS

- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Burnout: Revenge
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- Castlevania: Curse of Darkness

- **Cold War**

Ох уж эти американцы с их представлениями о России. Если следовать логике янки, то в нашей стране люди разговаривают не иначе как на ломаном английском с русским акцентом, курят дешевые сигареты и канистрами хлещут водку. Ну да, хлещут... Но не канистрами же! В общем, очередная попытка разработчиков (ладно бы западных, а то из Чехии) отобразить политическую действительность в СССР конца 80-х потерпела полный крах и у отечественного геймера ничего кроме снисходительной улыбки вызвать не может.

- Shin Megami Tensei: Digial Devil Saga 2
- Shadow of the Colossus
- Far Cry Instincts
- Resident Evil 4
- Romancing Saga
- Soulcalibur 3
- Sly 3: Honor Among Thieves
- Total Overdose
- Trapt

INTERVIEW

- **Far Cry Instincts**

Интервью со Стивеном Дорффом ("Один в темноте", "Космические дальнобойщики"), озвучившим главного героя игры - Джека Карвера.

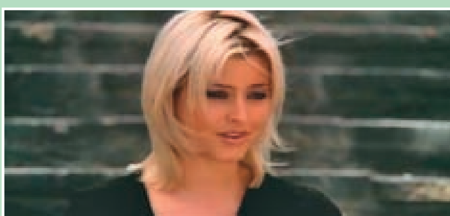
- Spartan: Total Warrior
- The Warriors

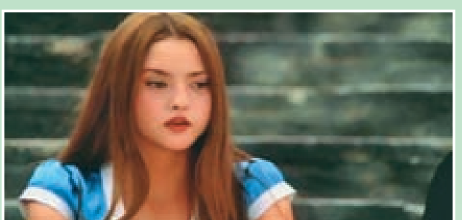
SPECIAL

- **Shenmue Online**

Вступительное видео к онлайновой версии знаменитой игры Ю Судзуки Shenmue, которая должна была появиться на PC. Увы, выход был отменена.


Cold War









- **DOA: Dead or Alive**

Первый ролик из экранизации файтинга Dead or Alive. Спорим, за то время, пока он будет идти, вы ни разу даже не моргнете. Ну и что с того, что на "Ангелов Чарли" похоже? Смотреть в приказном порядке!

SPECIAL+

Наша подрубричка "Креатив на продажу", куда мы складываем прикольную игровую рекламу. Геймеры в США уже простаивают в огромных очередях, в надежде урвать Xbox 360, которых катастрофически не хватает. Но, так или иначе, смена поколений произошла. Выразим ликование по этому поводу нашим троекратным "Ура!".

- Mario Kart DS
- Project Gotham Racing 3
- Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- Xbox 360





NEWS
- StarCraft: Ghost
- StarCraft
- And 1 Streetball
- Disgaea 2
- Marble Blast Ultra
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Prince of Persia Revelations
- Ridge Racer 6
- Shadow the Hedgehog
- Siren 2
- Test Drive Unlimited

PREVIEWS
- Tales of Legendia
- Amped 3
- Call of Duty 2
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Gears of War
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Gun
- Hitman: Blood Money
- Kameo: Elements of Power
- Need for Speed: Most Wanted
- Perfect Dark Zero
- Project Gotham Racing 3

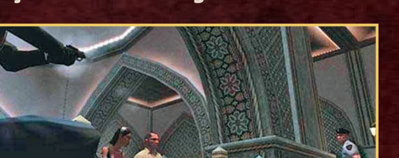
REVIEWS
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Burnout: Revenge
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- Castlevania: Curse of Darkness
- Cold War
- Shin Megami Tensei: Digial Devil Saga 2
- Shadow of the Colossus
- Far Cry Instincts
- Resident Evil 4
- Romancing Saga
- Soulcalibur 3
- Sly 3: Honor Among Thieves
- Total Overdose
- Trapt

INTERVIEW
- Far Cry Instincts
- Spartan: Total Warrior
- The Warriors

SPECIAL
- Shenmue Online
- DOA: Dead or Alive

SPECIAL+
- Mario Kart DS
- Project Gotham Racing 3
- Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
- Xbox 360









КОНСОЛЬ

№5 декабрь 2005

DVD

05' 2005

КОНСОЛЬ

НОВОСТИ



Вирусная кара для нечистоплотных



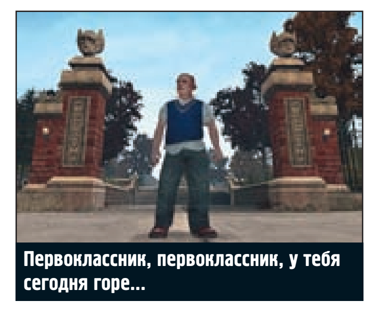
Следи за собой, будь осторожен

Поклонники PlayStation Portable уже имели опыт столкновения с первым консольным вирусом. Теперь с плодами деятельности троянописцев настала очередь познакомиться и владельцам Nintendo DS. Файл выдает себя за просмотрщик графических файлов под именем taihen.zip или же маскируется под патч, позволяющий запускать пиратские ROM-образы (r0mloader.zip). Зараза атакует firmware карманной консоли сразу же после своей загрузки. В отличие от Sony, Nintendo не планирует выпускать какие-либо спасительные патчи. Руководство японской компании полагает, что подцепленный троян служит прекрасным наказанием для тех, кто балуется с нелицензионными приложениями к Nintendo DS.

Щекотливая тема

Поборники нравственности и законности написали на имя президента Rockstar Games Сэма Хаузера петицию, в которой призывают его компании отказаться от выпуска проекта Bully. Стоит заметить, что это слово имеет в английском языке ряд совершенно противоположных лексических значений, начиная от абсолютно безобидного прилагательного “первоклассный” и заканчивая существительными “задира”, “грубиян”, “хулиган” и “сутенер”. Из этой россыпи нас интересует такое специфическое понятие, как физический и психологический террор по отношению к более слабому товарищу. Именно школьному хулигану, учащемуся в английском колледже, посвящена новая игра создателей скандальной серии Grand Theft Auto. Авторы петиции не ограничились пустыми лозунгами а-ля “Не хотим!”, “С глаз долой!”, “Это аморально!” и привели весьма занимательную статистику. Оказывается, в США давление со стороны более сильных одноклассников испытывает 77 процентов учащихся в школе. 282 тысячи человек ежемесячно терпят физическое унижение. Ежегодно 16 детей из-за этого оканчивают жизнь самоубийством.




Первоклассник, первоклассник, у тебя сегодня горе...

Что ж, доводы обеспокоенных родителей железные. Только следует учесть тот факт, что еще задолго до своего выхода (кстати, дату релиза на PlayStation 2 и Xbox перенесли на апрель 2006 года) Bully получил от цензоров по классификации ESRB (Entertainment Software Rating Board) жесткий рейтинг “M”, то бишь детям до 17 доступ строго запрещен.

Полеты через лобовое стекло: дубль 2

Компания Bugbear Entertainment анонсировала продолжение аркадной гонки FlatOut. Кстати, первенец разошелся по миру тиражом свыше 600 тыс. экземпляров. Для гоночного продукта это очень хороший показатель. Вторая часть планирует появиться на PlayStation 2 и Xbox в первой половине следующего года. Разработчики обещают при помощи физического движка Crash True сделать столкновения более реалистичными. На трассе будет располагаться свыше двух тысяч полностью разрушаемых объектов. Что касается игровых режимов, то их ожидается 12 штук, но пока официально сказано только об обновленном Rag Doll Championship, нескольких свежих локациях для Demolution и мультиплеере. Одновременно играть через онлайн на Xbox смогут восемь игроков, а на PlayStation 2 - только шесть.



Скриншотов из FlatOut 2 еще нет, но есть рендеры машин, многообещающие такие...

Истина где-то рядом

Что-то невероятное творится вокруг Revolution. За прошедший месяц данные о предположительной стоимости приставки менялись несколько раз. Сначала из стана Nintendo голубиной почтой в нашу редакцию была доставлена секретная депеша, в которой содержалась весть о том, что цена новой консоли всех приятно удивит и заставит вспомнить старые добрые времена царствования Nintendo Entertainment System (в наших краях

большинству игроков известна как “Денди”). Напомним, что тогда удовольствие посадить кинескоп папиного телевизора оценивалось продавцами магазинов в $99.99.


В любом случае Revolution окажется дешевле своих конкурентов

Через пару недель вице-президент Nintendo Регги Филс-Айме в интервью телекомпании CNN сказал, что Revolution действительно окажется значительно дешевле Xbox 360 и PlayStation 3, но назвать хотя бы предположительную цену приставки отказался. Регги все больше напирал на описание того, каким же захватывающим будет геймплей грядущих игр.

После этого заявления вездесущие аналитики быстренько прикинули, какие железки могут находиться в чреве консоли, и вывели предположительные цены. Одни делают ставку на 199 баксов, а другие предлагают запастись 200-250. Зато все специалисты пришли к единодушному выводу, что по своим техническим характеристикам Revolution будет слегка уступать конкурентам, и вся экономия кроется в отсутствии поддержки новомодных HD-телевизоров. Также не будет никаких проигрывателей для просмотра фильмов и прослушивания скачанной из Сети музыки, хотя планируется сделать выход в онлайн для сетевых баталий.

P.S. В ходе интервью для CNN выяснилось, что название Revolution на самом деле рабочее. Велика вероятность того, что ближе к старту приставка отправится в паспортный отдел для смены имени.


Высокие сентябрьские показатели 2004 года во многом обязаны успешной продаже Star Wars Battlefront на PlayStation 2 и Xbox

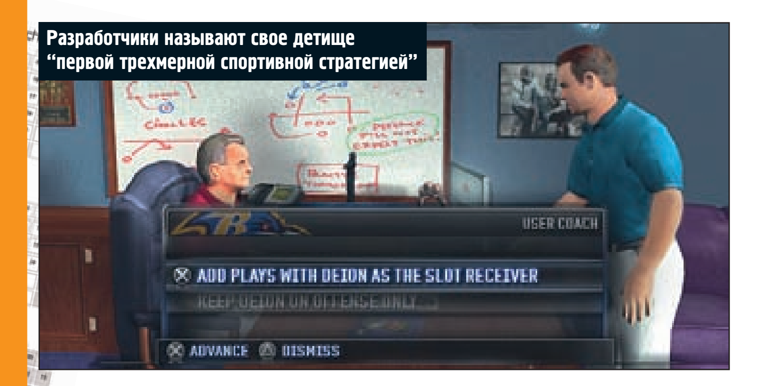
Месячное поражение, зато досрочная общегодовая победа

NPD Funword обнародовала статистику активности американского игрового рынка в сентябре. По сравнению с прошлым годом уровень продаж снизился на 24%. Объем выручки от реализации консольных игр составил $347 млн. (предыдущий показатель равнялся $458 млн.). Также наметился спад и в плане совокупного числа проданных коробок с дисками (на 27%). А еще в сентябре тираж лишь семи приставочных продуктов перевалил за отметку в 100 тыс. экземпляров, тогда как год назад хитовых продуктов вышло 20 штук. Впрочем, не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. По сравнению с результатами августа наметился небольшой положительный сдвиг (3%). Да и общие показатели 2005 года уже сейчас смотрятся куда предпочтительнее итогов 2004-го. За девять месяцев народ потратил на консольные игры $3.36 млрд. Эта цифра на $140 млн. выше прошлогодних показателей.



В погоне за количеством не потерять бы качества

Руководство издательства Electronic Arts решило, что два продукта, создаваемых по эксклюзивной лицензии от Ассоциации игроков Национальной Футбольной Лиги (NFLPA), - это слишком мало. Вот и решили они рядышком со спортивным симулятором Madden NFL и аркадой NFL Street запустить на орбиту менеджер NFL Head Coach. Нетрудно догадаться, что разработку поручили специализирующейся на американском футболе компании EA Tiburon. Пока что о проекте известно лишь то, что он будет щеголять трехмерным движком, порадует геймеров простым и удобным в освоении интерфейсом и появится весной 2006 года на PlayStation 2 и Xbox. О специальной версии для Xbox 360 пока что ни слуху ни духу.



Разработчики называют свое детище “первой трехмерной спортивной стратегией”

неОТЛОЖКА

Коллективное опоздание лучше, чем смерть

Сразу несколько игр для Xbox 360 дружно отложили даты релиза, хотя раньше все они обещали появиться на полках магазинов в день премьеры приставки нового поколения. Список “отличившихся” выглядит следующим образом:

Название игры	Жанр	Издатель	Новая дата выхода
Full Auto	Аркадная автогонка	Sega	Февраль 2006
Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	Bethesda Softworks	I квартал 2006
Moto GP 2006	Мотогонка	THQ	Весна 2006
Saint's Row	Action	THQ	Весна 2006
The Outfit	Action	THQ	Весна 2006
Frame City Killer	Action	Namco	Февраль 2006


Full Auto: Пролетая мимо даты релиза

Также в этом месяце стало известно, что Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (PlayStation 2 и Xbox) задержится до I квартала 2006 года, долгожданный Starcraft: Ghost передумал появляться на GameCube, а Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth - на PlayStation 2.

Привлекательные перспективы двух главных конкурентов



Исландская аналитическая компания Kaupthing спрогнозировала развитие событий на рынке карманных приставок на ближайшие три года. Ниже мы приводим таблицу предполагаемых рейтингов продаж.

Дата	Nintendo DS	PSP
Конец 2005 года	9 млн.	13 млн.
Конец 2006 года	12 млн.	18 млн.
Конец 2007 года	14 млн.	21 млн.
Конец 2008 года	12 млн.	18 млн.
Итого на конец 2008 года	47 млн.	70 млн.



Стоит заметить, что к марту 2005 года было продано 6 млн. Nintendo DS, а в июле PlayStation Portable разошелся по миру тиражом в 5.1 млн. экземпляров.

Ох уж эти предсказания



И таких насчитывается 51 миллион только в США и Европе. А если еще учесть и японцев?

Специалисты из Webdush Morgan Securities внимательно изучили рынок консолей и заострили свое внимание на перспективах Xbox 360. По их мнению, в 2006 году производственные мощности Microsoft сначала позволят выпускать лишь 100 тыс. приставок в неделю, затем показатели возрастут до 150 тысяч. За это время реально будет продано только 2.5 млн. экземпляров. Из них полтора миллиона придется на США, а еще один - на территорию Европы. Среднестатистический приобретатель Xbox 360 вместе с консолью нового поколения сразу же купит две игры и, спустя два месяца, отправится еще за тремя продуктами. По итогам 2005 года общая стоимость реализованного софта перевалит за отметку в $380 млн.

Теперь несколько интересных сведений о PlayStation 2. Только в США и в Европе компания Webdush Morgan Securities насчитала аж 51 млн. человек, в чьих домах лежит приставка от Sony. Тем временем показатели Xbox и GameCube оказались куда скромнее - 18 и 13.2 млн. копий. А еще аналитики предполагают, что после премьеры Xbox 360 цена PlayStation 2 снизится с 199 до 149 долларов.

Мелодии и ритмы сказочного царства



Немного колдовства, и заветный диск окажется у меня в руках

Музыкальный диск с саундтреком из Kameo: Elements of Power умудрился появиться на прилавках магазинов на 14 дней раньше, чем игра (ее релиз назначили на 22 ноября - аккурат в день американской премьеры Xbox 360). Все 13 композиций написал Стив Бурке, а исполнили их Пражский филармонический оркестр и Королевский хор Чешской республики. С парочкой музыкальных творений можно познакомиться на специальном сайте, который расположился по адресу *www.kameosoundtrack.com*.

Он знает, как заработать миллионы

Бывший президент и исполнительный директор Electronic Boutique Джеффри Гриффитс вошел в совет директоров издательства THQ. За 18 лет успешной трудовой деятельности на предыдущем месте работы Джеффри успел превратить компанию средней руки, владевшую 55 торговыми точками, в процветающую империю, состоящую из свыше двух тысяч магазинов, с ежегодным доходом в $2 млрд. Руководство THQ рассчитывает, что подобное экономическое чудо Гриффитсу удастся провернуть и на новом поприще.

Джеку Томпсону не сидится на месте

Ярый ненавистник продукции издательства Rockstar Games адвокат Джек Томпсон нацелился на игру The Warriors, которая недавно вышла на PlayStation 2 и Xbox. Этот деятель

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Удивительное рядом

Геймпад для Xbox 360 появился в американских магазинах на пять недель раньше приставки. Дело в том, что он без особых проблем подключается к PC, не требует инсталляционного диска с драйверами и дружит с операционной системой Windows. Стоимость универсального контроллера - $39.99.



А еще я умею крестиком вышивать

Эти передовые технологии сведут нас с ума



Кен Кутараги: Этот маленький чип творит настоящие чудеса

В своем выступлении на Токийской международной конференции по цифровым технологиям президент Sony Computer Entertainment Кен Кутараги в очередной раз нахваливал процессор Cell и отметил, что PlayStation 3 научилась запускать игры с частотой обновления картинки 120 кадров в секунду.

Опять ждать

Похоже, злой рок преследует Gran Turismo 4 Mobile для PlayStation Portable. Еще в 2004 году разработчики из Polyphony Digital обещали выпустить ее весной 2005-го. Сейчас они клянутся и божатся закончить проект в первой половине следующего года.



Обложка для коробки уже давно дожидается своего часа

КОРОЧЕ...

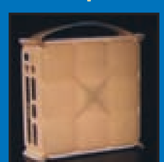
Второе пришествие Shenmue Online


Огни большого онлайнового города


В Shenmue Online будет усовершенствованный боевой стиль из первой части

Легендарный японский разработчик Ю Судзуки решил воскресить ранее похороненный PC-проект Shenmue Online. Игра пожалует на консоли нового поколения. Известный дизайнер также поведал о том, что все ранее ходившие слухи о сдаче продукта в утиль из-за возникшего в стане девелоперов крупного конфликта являются чьей-то выдумкой. На самом деле команда и не думала забрасывать свое детище.

Творческие поиски



Нынешний внешний вид Xbox 360 является отнюдь не первым. Оказывается, больше года дизайнеры мучились над тем, какую же форму придать приставке нового поколения. Приводим несколько уникальных фотографий.

Консоль в виде канистры - это оригинально

Рекордсмен

Shadow of the Colossus стала одной из самых продаваемых октябрьских игр для PlayStation 2. За первые дни после релиза DVD разошелся на территории Японии тиражом свыше 100 тыс. экземпляров.

Хороший способ скрасить ожидание Halo 3



Чудеса пластической хирургии в действии: до и после операции

Первая и вторая части Halo на 100% запустятся на Xbox 360. Причем вместо простого повторного свидания с полюбившимися играми нас ожидают два продукта со значительно похорошевшей графикой (разрешение - 1280 пикселей по ширине HD-экрана). Правда, для обратной совместимости с консолью нового поколения потребуется специальный набор драйверов, который можно скачать при помощи Xbox Live.

Готовим вместе

Создатель Mario Karts DS и сверхпопулярной Nintendogs Хидэки Конно собирается сделать для Revolution симулятор китайского повара. Название проекта и первые особенности игрового процесса последуют после официального анонса.


Хорошо, что это будет не симулятор корейского повара, иначе щеночкам из Nintendogs пришлось бы туго



Если рвение Джека Томпсона не иссякнет, то по отношению к нему могут быть приняты меры прямого воздействия... Совсем как на этом скриншоте из Warriors

успел оперативно разослать электронные письма губернаторам и прокурорам всех штатов, а также генеральному прокурору США и даже премьер-министру Канады, в которых он называет игру "настоящим симулятором убийств". Интересно, знает ли Джек Томпсон, что сюжет The Warriors базируется на одноименном фильме киностудии Paramount Picture 1979 года выпуска? Может, он заодно объявит крестовый поход и против киноискусства?

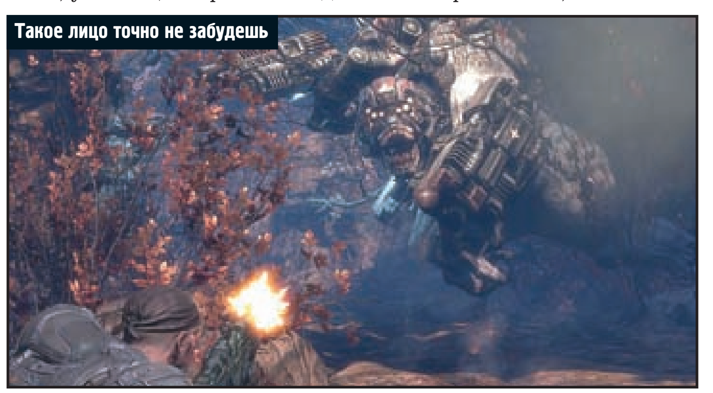
Стыд и позор!


Засужу всех и вся

В свое время Джек Томпсон во всеуслышанье заявил, что он немедленно отдаст 10 тысяч долларов на благотворительность, если кто-то создаст благопристойную игру про него любимого. Команда моддеров взяла за основу Grand Theft Auto и смастерила небольшой уровень, на котором от главного персонажа по имени Banman требуется остановить 18 фургонов, груженных дисками с еще не выпущенной Rockstar Games игрой Bully. Девелоперы-самоучки направились к воинствующему адвокату за обещанным гонораром, на что получили в ответ пояснение, что его слова не стоило воспринимать всерьез, так как это была лишь "саркастическая шутка". Похоже, смешной она показалась только одному человеку. Впрочем, справедливость все-таки восторжествовала. Вместо юриста-жлоба деньги выплатила парочка художников из Penny Arcade. От имени Джека Томпсона они перевели 10 тысяч на счет The Entertainment Software Association Foundation. Вместо простого человеческого "спасибо" адвокат накатал в местном отделении полиции соответствующую "заяву-протест" и вдобавок грозит подать на Penny Arcade в суд.

Новые физиономии для Unreal Engine 3.0

К числу встроенных в Unreal Engine 3.0 примочек добавилась специальная технология для создания реалистичной лицевой анимации FaceFX от компании OC3 Entertainment. К сожалению, пока что не известно, получат ли к ней доступ разработчики, уже лицензировавшие движок от Epic Games, или только


Такое лицо точно не забудешь

те девелоперы, которые купят Unreal Engine 3.0 после октября 2005 года. В настоящий момент со стопроцентной уверенностью можно утверждать, что FaceFX оставит свой след в двух играх: Gears of War (Xbox 360) и Unreal Tournament 2007 (Xbox 360 и PlayStation 3).

Ба, знакомые все лица

В этом месяце в интернете курсировали слухи о том, что в 2006 году на Xbox 360 появятся продолжения нескольких известных игр. Среди постоянных героев сетевых сплетен Halo 3, Fable 2 и Tom Clancy's Splinter Cell 4 были замечены такие "новички", как Rygar 2 (поговаривают, что проект разрабатывает Tecmo), ремейк Shadowrun (FASA Interactive), воскресшая из мертвых True Fantasy Live Online, загадочная Marvel Comics RPG, а также Mercenaries 2 от LucasArts.



Игровое подразделение Microsoft достало из пыльного ящика концепт-арты короля из True Fantasy Live Online

За дешевыми играми для Xbox 360 просьба обращаться в онлайн



Microsoft сообщает, что запуск Xbox Live Arcade для Xbox 360 состоится в промежутке между стартом продаж приставки и рождественскими праздниками. Благодаря этой службе геймеры смогут скачать ремейки старых игр, а также недорогие продукты, чья цена будет составлять от 5 до 20 долларов. На данный момент Xbox Live Arcade согласились поддерживать такие известные издательства, как Atari, Capcom, Konami, Ubisoft и Electronic Arts.

Неприкасаемая страна

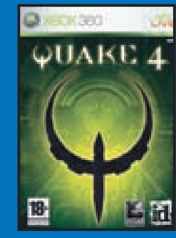
Исполнительный директор Sony Говард Стрингер заявил, что массовые сокращения штата сотрудников японского гиганта нисколько не коснутся его многочисленных представительств в Китае. Сейчас на территории Поднебесной трудится 21 тысяча сотрудников. Китайцы стали неприкасаемыми из-за того, что оплата их труда обходится Sony значительно дешевле, чем работа представителей других стран, имеющих аналогичную степень квалификации. Не исключено, что именно им будет поручена сборка PlayStation 3. Напомним, что в Китае производится и сборка Xbox 360.

Microsoft обворовали

Не успели в августе завезти для немецких разработчиков 10 инструментариев для производства игр на Xbox 360, как в конце сентябре их благополучно похитили. Распоясавшиеся воры разместили в интернете фотографии своей добычи, что помогло полиции по горячим следам найти три из десяти пропавших комплектов. Не дожидаясь окончания расследования, Microsoft заготовила для преступников 100-миллионный судебный иск. Именно в такую сумму корпорация оценивает нанесенный ущерб. Девкиты могли оказаться у конкурентов из Nintendo и Sony. С таким же успехом они могут очутиться у хакеров, которые теоретически имеют шанс еще до выхода консоли нового поколения взломать ее систему защиты. Достаточно пробраться к файловому архиву

Куртка замшевая - три штуки, девкит - десять штук

A Quake II получайте даром



В качестве бонуса на диск с Quake 4 для Xbox 360 войдет оптимизированная для приставки версия Quake II 1997 года выпуска, а также несколько роликов об истории создания игр этой замечательно серии.

Лучше поздно, чем никогда

Барабанщик распавшейся панк-группы Inc & Dagger Райэн Маклафлин подал в суд на Microsoft за то, что корпорация якобы незаконно включила в первую часть симулятора сноубординга Amped три композиции из альбома The Fine Art of Original Sin. Интересно, что делал рассерженный музыкант четыре года (Amped появился в продаже в ноябре 2001-го), в течение которых игра пылилась на полках магазинов?

Братство олимпийского кольца



Горы получились красивыми, а вот качество снежного покрытия явно подкачало

В преддверии наступления Зимней Олимпиады 2006 в Турине компания Oxygen Interactive анонсировала симулятор зимних видов спорта Winter Sports. Пока известно, что в числе состязаний в игре будут представлены различные виды соревнований среди горнолыжников.

Сезон скидок

В ближайшие месяцы Sony планирует снизить цену на PSP. Никакие параллели с поступлением в продажу Xbox 360 здесь искать не следует. Просто компания хочет за счет уменьшения стоимости карманной консоли привлечь внимание большего числа покупателей.

Трое из ларца

SEGA
SEGA ENTERPRISES, INC.

Sega зарегистрировала в патентном бюро следующие торговые марки: Sega Formula Racer, Sega Rally и Mystic Ocean. Вся троица со временем превратится в игры для приставок нового поколения. Полноценные анонсы следует ждать в 2006 году.

Свобода абсолютной не бывает



Налетай, торопись!

Интерес публики к GameCube в последнее время падает со стремительной скоростью. Дабы заинтересовать народ, Nintendo решила, что с 27 октября ритейлеры вправе устанавливать свободную цену на их приставку. На практике это вылилось в снижение цены со 122 долларов до 100.

Карманный Джеймс Бонд

В начале 2006 года специальная версия From Russia With Love пожалует на PlayStation Portable. Присутствие главного героя с лицом молодого Шона Коннери гарантировано.



С каких пор бесстрашный агент Ее Величества стал подрабатывать в рекламе автомобилей?

службы Xbox Live, разместить там какой-нибудь троян, и начнется сущий кошмар.

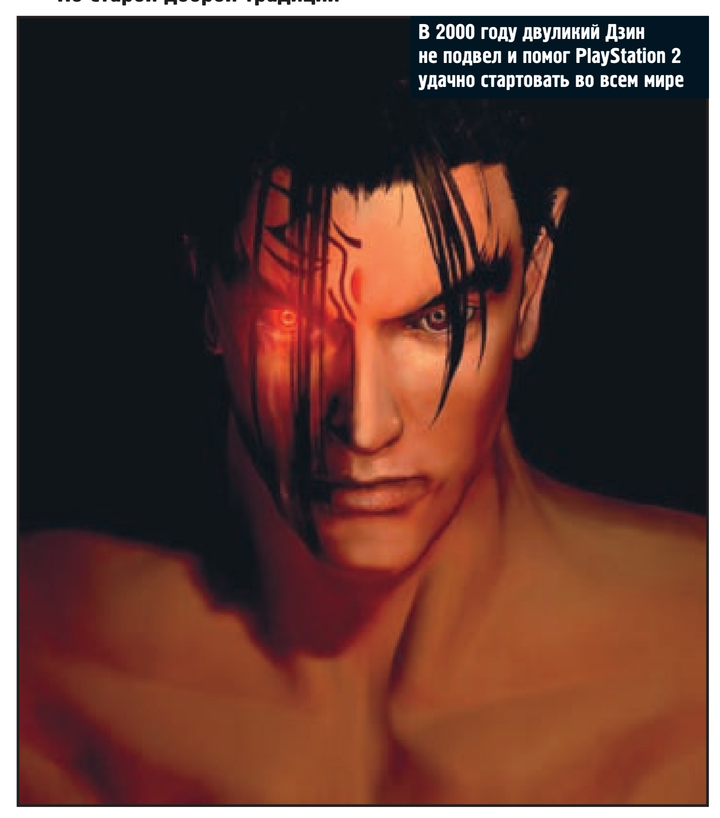
На момент написания этой новости стало известно, что четыре из семи девкитов попали в руки хакерской группы SmartXX. О дальнейшем развитии событий мы постараемся рассказать в следующих выпусках “Консоли”.

Планов громадье

Создатель легендарной игры ICO и нынешнего бестселлера Shadow of the Colossus Фумито Уэда поведал о своих ближайших планах. Знаменитый разработчик планирует обратить свой взор на PlayStation 3. В его голове уже созрела концепция нового проекта, который вкупе с передовыми графическими технологиями должен добиться примерно такого же успеха, что и два предыдущих. Еще Фумито планирует попробовать силы на ниве создания игр с мультяшной картинкой для PlayStation Portable.


Кэндзи Кайдо и Фумито Уэда (в центре снимка) в компании переводчика на вручении престижной награды Game Developers Choice в 2002 году

По старой доброй традиции


В 2000 году двуликий Дзин не подвел и помог PlayStation 2 удачно стартовать во всем мире

Если верить слухам, то в данный момент Namco бросила лучшие силы на создание Tekken Tag Tournament 2 для третьей PlayStation. Поговаривают, что продолжение файтинга появится в продаже вместе с приставкой нового поколения. Стоит заметить, что Tekken Tag Tournament обосновался на полках магазинов в день премьеры PlayStation 2 и стал самой популярной игрой 2000 года для этой платформы.

Онлайновый режим Halo 2 переплюнул человеческую цивилизацию

Компания Bungie познакомила с интересной статистикой онлайновых достижений Halo 2. С 9 ноября 2004 года по середину октября 2005-го на сервисе Xbox Live прошло больше 324 млн. игровых сессий. Если сложить все часы, проведенные игроками в онлайне, то получится свыше 180 млн., то бишь почти 21 тыс. лет. Почти в три раза больше, чем человеческой цивилизации.


Определенно перед нами культурный феномен, по которому можно написать целую докторскую диссертацию

Контроль над мультипликаторами

Недавно появившийся на карте игровой индустрии могущественный холдинг Sega Sammy увеличил свою долю акций компании TMS Entertainment с 35 до 51%. Планируется, что специалисты в области трехмерной анимации будут создавать высококачественные заставки к играм для консолей нового поколения, а также снимать полноценные мультфильмы по мотивам сюжетов самых популярных продуктов SEGA. Очередной ласточкой в данном направлении стал победоносно прошедший по японскому телевидению сериал Sonic X. Напомним, что в послужном списке TMS Entertainment рядом с классическими аниме (Lupin III, Detective Conan и First of the North Star) соседствуют Virtua Fighter TV, PoPoLoCrois, Project Arms и Hamtaro.

Соник теперь еще и звезда телевидения

Есть 10 миллионов!

Sony Computer Entertainment рапортует о том, что PlayStation Portable разошлась по всему миру тиражом в 10 млн. экземпляров. Три миллиона приходится на Японию и страны Азии (там старт карманной консоли состоялся 12 декабря 2004 года), 4.47 млн. скупили жители Северной Америки (премьера произошла 24 марта 2005 года), а 2.53 млн. достались европейцам, получившим доступ к приставке только с 1 сентября 2005-го. Sony планирует продать в США до конца года еще пару-тройку миллионов копий. К сожалению, игры для PlayStation Portable не могут похвастать высоким спросом. В среднем



Десятимиллионная армия поклонников - страшная сила

на одну проданную консоль приходится лишь 1.96 игры. Прогнозисты делают ставку на заключительный квартал этого года, в котором выйдут портативные версии таких известных тайтлов, как SSX, Virtua Tennis, Prince of Persia и X-Men. Зато UMD с фильмами расходятся очень неплохо - реализовано свыше 15 млн. штук.

Перебежчик

До недавнего времени Warner Brothers Entertainment Inc. активно поддерживала формат HD-DVD от Toshiba Corp. Теперь известная киностудия переметнулась на сторону Blu-ray. После такой метаморфозы производитель PlayStation 3 может похвастать тем, что пять из шести крупнейших голливудских компаний, владеющих 80% рынка Фабрики Грез, стоят под его знаменами.



Официальное подтверждение от Хидео Кодзимы



Я знаю, что буду делать следующим летом, но вам не скажу

Вице-президент по маркетингу Nintendo of Europe Джим Меррик заявил, что отец сериала Metal Gear Solid Хидео Кодзима совместно с главным художником Едзи Синкавой работает над неким секретным проектом для Revolution. Чуть позже Хидео в одном из интервью западной прессе признался, что почти вся команда создателей Metal Gear Ac!d дружно осваивает искусство программирования для новой приставки от Nintendo. Ни о каком очередном приключении Солида Снейка и речи быть не может. Это будет абсолютно новый проект.

Тучи сгущаются

Британское издательство SCi Games, прикупившее примерно полгода назад Eidos Interactive, сама может стать собственностью более крупной компании. В числе претендентов на нее числятся американский гигант Electronic Arts, более скромная Midway и непонятно что ищущая в игровой индустрии венчурная фирма Apax Partners.



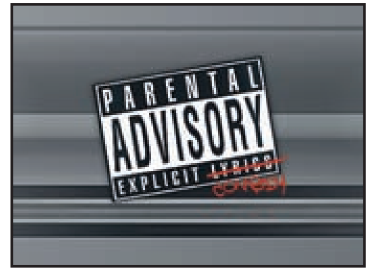
Стоило ли боссам SCi тратить $150 млн. на Eidos, чтобы потом пойти по ее стопам?

Наконец-то немного конкретики

Президент Nintendo Сатору Ивата впервые более-менее конкретно назвал дату премьеры Revolution. Релиз состоится в 2006 году, но никак не раньше наступления нового финансового года, то бишь после апреля. По мнению Сатору, тираж новой приставки должен переплюнуть результаты GameCube (на данный момент по всему миру продано чуть меньше 19 млн. "кубиков"). А еще Nintendo планирует запустить свою консоль одновременно во всех регионах.

Всевидящее родительское око не дремлет

Sony собирается включить в программное обеспечение PlayStation 3 функцию родительского контроля. Нечто подобное уже сейчас работает на PlayStation Portable: мамы и папы попросту блокируют чадам доступ к некоторым играм. Стоит заметить, что такую же опцию в свою консоль нового поколения и службу Xbox Live планирует включить и Microsoft. По мнению производителей приставок, лучше самостоятельно решиться на превентивные действия, чем потом расхлебывать в суде последствия нападок очередных недовольных родителей. В свете постоянно возрастающих правительственных мер, направленных на ужесточение цензуры по отношению к игровому контенту, подобный ход Sony и Microsoft выглядит актуально.



Новые Killer Instinct и Banjo-Kazooie?



Perfect Dark Zero. Так вот они какие - юноши со взором горящим?

Rare не сидится без дела. Разработчики только-только отправили на "золото" Kameo: Elements of Power и Perfect Dark Zero, как тут же поползли слухи о том, что сотрудники компании взялись за два абсолютно свежих проекта. Поговаривают, что ими стали продолжение брутального файтинга Killer Instinct и третья часть аркады Banjo-Kazooie. Официальные анонсы намечены на март 2006 года.

"Да, да - я уличный боец. Street Fighter!"

Capcom планирует выпустить специальную версию Street Fighter Zero 3 на PlayStation Portable (просьба не путать с заявленным для этой платформы Street Fighter Alpha 3: Double Upper). Пока что об особенностях

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

PlayStation 3 без регионального кодирования

Похоже, руководство Sony Computer Entertainment услышало мольбы миллионов поклонников. Если верить утверждению главы австралийского отделения японской компании Майкла Эфраима, в PlayStation 3 никто не собирается вводить региональное кодирование. Зато будет встроена некая хитрая система защиты от запуска "чужих" дисков. Через Сеть сведения о лицензионном ключе отправятся на специальный сервер, который тут же выдаст информацию о том, была ли эта игра зарегистрирована ранее или нет. После успешного прохождения проверки диск захочет удостоверить свою личность только в том случае, если он будет вставлен в привод Blu-ray другой приставки. Похоже, посещениям пунктов проката и обмену играми с друзьями после выхода PlayStation 3 придет конец. По крайней мере, до появления какого-нибудь "специального" патча.



Зато не придется обманывать и вежливо говорить: "Извини, я отдал этот диск другому другу"

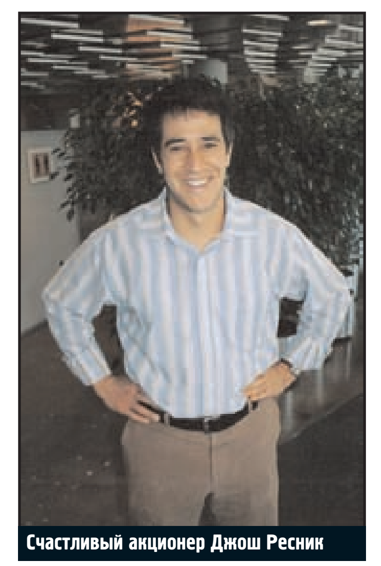


Вот это
мы понимаем -
куча-мала

игры известно лишь то, что в ней фигурируют 37 бойцов и абсолютно новая боевая система. Ориентировочная дата релиза назначена на первую половину 2006 года.

Союз двух великих

Две известных девелоперских конторы BioWare Corp. и Pandemic Studios при содействии венчурной компании Elevation Partners создали союз для совместной разработки игр нового поколения. Кресло исполнительного директора в свежеобразованной BioWare/Pandemic Studios занял бывший президент издательства Electronic Arts Джон Риккитиелло. Главными держателями акций стали Грег Зещук, Рэй Музика, Эндрю Голдмен и Джош Ресник. На развитие компании щедрые инвесторы из Elevation Partners выделили $300 млн.



Счастливый акционер Джош Ресник

Моя твоя не понимай

Представители Sony неоднократно заявляли о том, что их консоль нового поколения будет обратно совместима с играми для первой и второй PlayStation. Недавно выяснилось, что не все так гладко, как хотелось бы. Оказывается, поступившая в продажу 23 ноября специальная сверхтонкая версия PlayStation 2 серебряного цвета отказывается запускать девять родных игр (в том числе популярные Tekken 5 и Gauntlet: Dark Legacy) и аж 38 дисков для первой PlayStation. Если такое творится с двумя однотипными консолями, то что же будет происходить с абсолютно новой разработкой компании? Представить Sony Computer Entertainment Рэйко Сакамото на специальной пресс-конференции по поводу проблем с так называемой Silver slimline сказал следующую фразу: “Очень трудно утверждать, что PlayStation 3 будет на 100% совместима с предыдущими продуктами, как было сказано в этом году, но мы постараемся сделать для этого все возможное”.

Запятнанная репутация, или Клан Gizmondo



На первый взгляд, милая карманная консоль, которая по случайному стечению обстоятельств потерпела на рынке неудачу

В прошлом выпуске новостей мы сообщали о незавидной судьбе карманной приставки Gizmondo. Оказывается, финансовые проблемы были еще цветочками, ягодки поспели после того, как ряд членов руководства европейского отделения компании уличили в связи со шведской организованной преступностью. Вдобавок некоторые боссы Gizmondo в прошлом уже обвинялись в нарушении уголовного законодательства. Так, исполнительный директор Стефан Эрикксон в 1993 и 1994 годах подозревался в подлоге и мошенничестве с целью получения обманным путем от неизвестных шведских финансовых компаний $3 млн. А еще поговаривают, что подавшийся покорять рынок карманных консолей господин Эрикксон является главой преступной группировки города Упсала. Случайно или нет, но именно в этом тихом шведском населенном пункте базируется головной офис европейского отделения Gizmondo. Это далеко не все. Переквалифицировавшегося в начальника отдела безопасности Йохана Энандера многие знают как человека, который в свое время при помощи грубой силы выбивал деньги из неплатежеспособных должников.

Теперь обратимся к опубликованной в прошлом номере статистике. За первые шесть месяцев текущего финансового года убытки составили $210 млн., при этом Стефан Эрикксон умудрился положить себе в карман зарплату в размере $3 млн. и еще купил себе за счет средств компании роскошный автомобиль стоимостью $100 тыс. Не стоит забывать о том, что “игровых дел мастер” с криминальным прошлым является совладельцем Northern Lights. Фирма, которая якобы непосредственно участвовала в разработке убыточной карманной консоли и, естественно, получила за свои “праведные” труды нехилые барыши, на самом деле оказалась подставной.

Как только в западной прессе разгорелся скандал, Стефан Эрикксон вместе со своим бизнес-партнером из Northern Lights Карлом Фреером подали в отставку. Столь поспешный уход они объясняют тем, что консоль Gizmondo успешно пережила первые недели после запуска и теперь одноименная компания вполне справится и без их участия. Самое забавное в том, что теперь Gizmondo должна этим проходимцам примерно $21 млн. Позже всплыли бумаги, на которых черным по белому написано, что в свое время компания брала столь внушительную сумму в долг у Стефана Эрикксона и Карла Фреера. Похоже, настала пора для вмешательства полиции.

Ой, что-то будет!

В октябре Хидео Кодзима встретился с автором популярной серии комиксов Sin City Фрэнком Миллером, о чем поспешил написать в своем интернет-дневнике. Теперь они вдвоем трудятся над совместным проектом под кодовым названием Metal Gear Solid BD для Play-

Фрэнк Миллер превратит Солида Снейка или в маньяка-каннибала, или в бывшего алкоголика

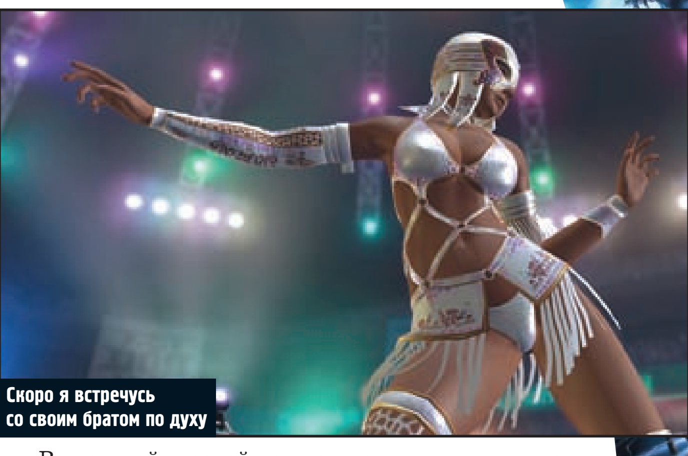
Station Portable. Графическая составляющая игры будет оформлена в виде фирменных комиксов-новелл. Подробности последуют позже.

Master Chief, ready? Fight!


Подрались как-то две "спартанки" из-за парня

Еще одна весть из стана Team Ninja. Разработчики планируют включить в четвертую часть Dead or Alive в качестве скрытого бонусного бойца персонажа из вселенной Halo - девушку с кодовым номером Spartan-458, нарядившуюся в бронекостюм Мастера Чифа. Вместе с ней будет прилагаться специальная арена, стилизованная под внешний вид локаций из знаменитой игры Bungie Softwa-re.

Виртуальный боец потихоньку становится реальностью


Скоро я встречусь со своим братом по духу

В японской игровой прессе муссируются слухи о том, что сейчас в недрах Sega-AM2 полным ходом идет разработка новой части сериала Virtua Fighter для PlayStation 3. Пока что, помимо передовой графики в числе фич фигурирует новый персонаж по имени El Blaze. Боец использует стиль Lucha Libre, которого придерживается девушка в белой маске из Dead or Alive 4. А еще стало известно, что игра не будет поддерживать сетевой способ времяпрепровождения.

Приручение Electronic Arts Барта и Гомера Симпсона: попытка номер два

Electronic Arts подписала соглашение с компаниями Twentieth Century Fox Television и Gracie Films, по которому получила право создавать игры по мотивам популярного мультипликационного сериала The Simpsons. Крупнейшее американское издательство тут же поручило разрабатывать сразу несколько проектов для консолей нового поколения своей внутренней студии Redwood Shores. Напомним, что Electronic Arts уже пыталась обогатиться с помощью The Simpsons. Это были не совсем удачный кроссплатформенный продукт The Simpsons Road Rage (декабрь 2001 года) и последовавший за ним спустя год на PlayStation 2 провальный The Simpsons Skateboarding. Успеха добилась только Vivendi Universal Games, выпустившая в октябре 2003 года на куче платформ крайне прибыльный The Simpsons Hit & Run.

В первой игре по Симпсонам был многопользовательский режим для двоих

Гордость династии

В 2006 году Dynasty Warriors 5 Special появится на Xbox 360. Пока

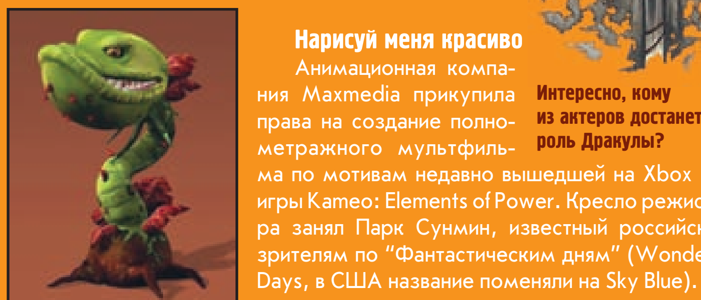


С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Еще одна экранизация приставочной классики

Большой любитель экранизации видеоигр Пол Андерсон взялся режиссировать фильм по мотивам Castlevania. Уже утвержден черновой сценарий: лента поведает о семье Рихтера Белмонта и о том, откуда взялся Дракула. Старт съемок назначен на середину 2006 года.

Интересно, кому из актеров достанется роль Дракулы?


Разве он не милашка?

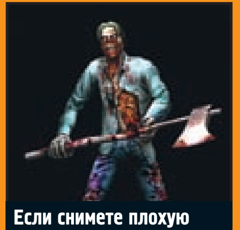
Нарисуй меня красиво

Анимационная компания Maxmedia прикупила права на создание полнометражного мультфильма по мотивам недавно вышедшей на Xbox 360 игры Kameo: Elements of Power. Кресло режиссера занял Парк Сунмин, известный российским зрителям по "Фантастическим дням" (Wonderful Days, в США название поменяли на Sky Blue).

Все взаимосвязано

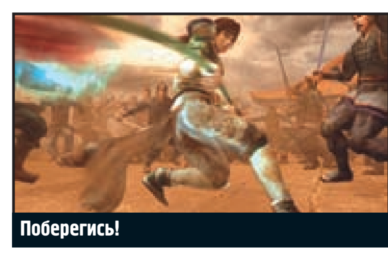
Бывший рестлер Дуэйн "Скала" Джонсон, который после ухода Арнольда Шварценеггера активно пытается занять в киноиндустрии вакантное место супергероя, исполнит главную роль в экранизации Spy Hunter. Сценарий для фильма пишет отметившийся работой над "Пиратами Карибского моря" Стюарт Битти. Ориентировочная дата премьеры запланирована на вторую половину 2006 года. События ленты будут тесно связаны с недавно анонсированной для PlayStation 2 и Xbox игрой Spy Hunter: Nowhere to Run. Кстати, главный герой будет как две капли воды похож на "Скалу". О фичах пока известно то, что персонаж сможет управлять не только навороченным автомобилем Interceptor, но и бегать по локациям на своих двоих. Дата релиза назначена на лето 2006 года.

Doom, Spy Hunter... Не подскажете, в экранизации каких игр я не успел сняться?


Если снимете плохую ленту, то я буду являться режиссеру в кошмарных снах

House of the Dead без Уве Бола

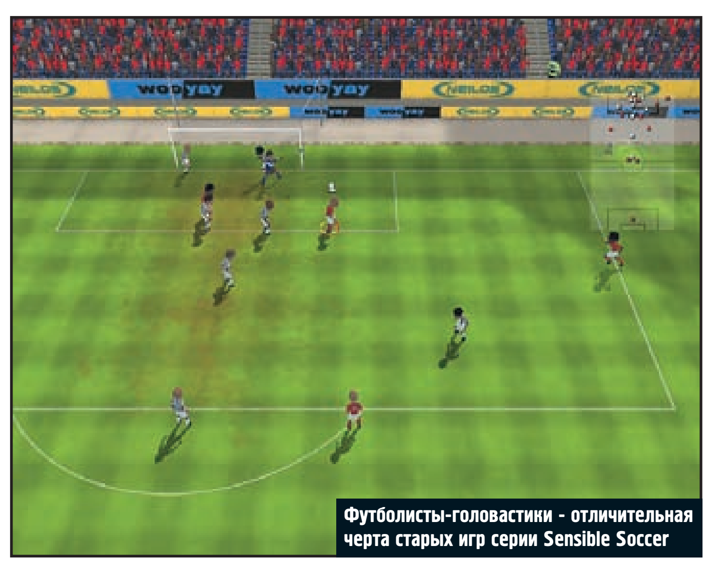
Радостная весть - кино House of the Dead 2: Dead Aim будет снимать другой режиссер. Уве Болла сменил Майк Харст. Пока что о грядущем фильме известно лишь самую малость: дата премьеры назначена на 2006 год, а одного из ключевых персонажей сыграет Эммануэль Вагье. Вдруг со второй попытки все-таки получится что-нибудь путное?


Поберегись!

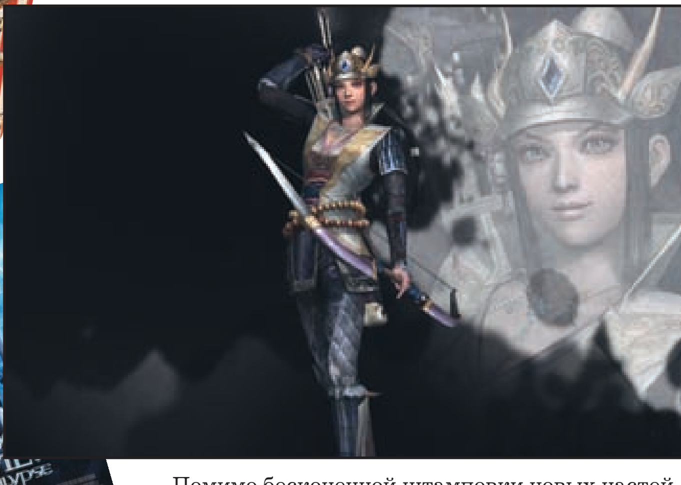
что об особенностях проекта известно лишь то, что за основу KOEI взяла последнюю часть с PlayStation 2. Разработчики переделают графику и добавят несколько свежих фишек в геймплей. Появятся два доселе невиданных игровых режима: Gaiden Mode и Shura Mode. В первом случае нам разрешат взять под контроль понравившихся генералов в известных исторических сражениях. Во втором главного героя поместят в так называемый бесконечный поединок с автоматически генерируемым сценарием, в котором надо будет отбить атаку противника.

Хорошо забытое и старое

Codemasters решила стряхнуть пыль с подзабытой торговой марки Sensible Soccer. Британское издательство отрядило на разработку ремейка для PlayStation 2 и Xbox компанию Kuju Entertainment. Новая игра сможет похвастать насквозь пропитанным духом аркады сверхскоростным геймплеем, некой хитрой системой исполнения дриблинга и подкатов, 50 турнирами, сотней бонусных апгрейдов, мультяшным внешним видом футболистов, а также классическим ракурсом камеры "вид с высоты птичьего полета". В общем, нам обещают строго соблюдать старые традиции, ради чего в качестве консультанта пригласили создателя оригинальной серии Джона Хэера. Релиз игры состоится в I квартале 2006 года.


Футболисты-головастики - отличительная черта старых игр серии Sensible Soccer

Династия самураев



Помимо бесконечной штамповки новых частей сериала Dynasty Warriors разработчики Koei решили заняться созданием продолжения к beat'em up'у Samurai Warriors. Зная отношение компании к сиквелам, можно предположить, что в итоге получится стандартная "ксерокопия" предыдущей части с минимальным количеством нововведений. По крайней мере, в случае с Dynasty Warriors, на движке которого создается SW2, дела обстояли именно так. Сами разработчики обещают пополнение списка генералов, разделение геймплея на битвы в замке и вне замка (с отсутствием нудных дозагрузок), а также небольшие изменения в игровом балансе.

Оклеветали, или Балтиморский централ для элитного спецагента

Рекламная кампания четвертой части кроссплатформенного сериала Tom Clancy's Splinter Cell постепенно начинает набирать обороты. Сначала на официальном сайте игры были размещены странные черно-белые картинки, выдающие себя за вырезки из газет. В одной из виртуальных передовиц красуется статья с заголовком "Студентка убита пьяным водителем", в которой рассказывается о гибели 23-лет-

С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Кровавый пароль Хитмана


Сходство, конечно же, не портретное, но все-таки что-то общее в них определенно есть

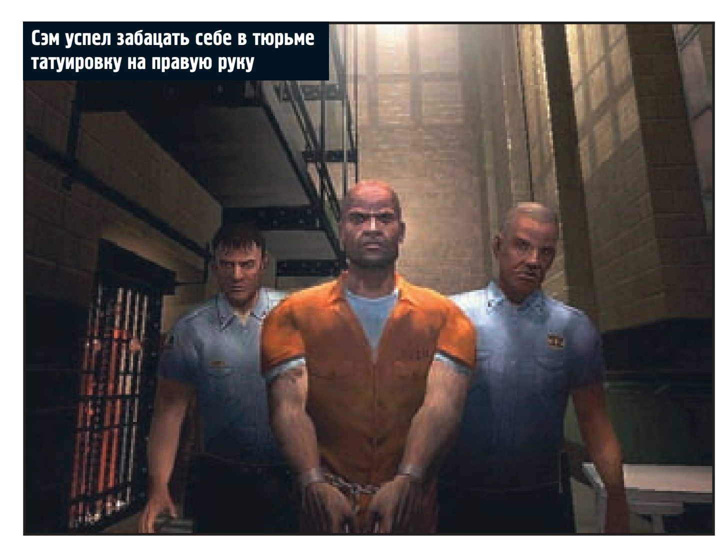
На должность сценариста фильма по мотивам приключений бритоголового наемного убийцы назначен Скип Вудс. Зрителям он запомнился по фильмам "Кровавый четверг" и "Пароль "Рыба-меч". Премьера пока что безымянной ленты студии 20th Century Fox с Вином Дизелем в главной роли назначена на 2006 год.

Добрый детский мультик, говорите?

Fox Broadcasting приобрела у издательства THQ права на экранизацию Destroy all Humans! На базе игры вырастет не полнометражный фильм, а комедийный анимационный сериал для телевидения. Кресло сценариста и исполнительного продюсера проекта занял некий Джим Дотерайв. Похоже, это первый случай, когда главным героем становится злобный элиен, уничтожающий никчемных людишек. Увы, сейчас нельзя со стопроцентной уверенностью говорить о том, что зрители увидят на экранах телевизоров продолжение приключений инопланетянина по имени Cryptosporidium 137. Дело в том, что в 2003 году компания Fox заплатила немалые деньги создателю сериала The Sims Уиллу Райту, однако по мотивам популярной PC-игры на свет ничего так и не появилось.



Этому дай волю, он уничтожит не только людей, но и всю остальную живность на планете Земля


Сэм успел забацать себе в тюрьме татуировку на правую руку

ней дочери Сэма Фишера Сары. В другой опубликована фотография погибшей девушки. А в третьей повествуется о том, что прославленного агента с позором выгнали из Агентства Национальной Безопасности и что он подозревается в вооруженном ограблении банка. Дальше стало еще веселее. По Сети стал гулять фоторобот бритоголового Сэма Фишера с надписью "Остерегайтесь". На момент сдачи номера Ubisoft Entertainment расщедрилась на первые скриншоты из игры. Как видите, прославленного агента постригли под Котовского, напялили на него оранжевую тюремную робу для особо опасных преступников и упекли за решетку. С нетерпением ждем официального анонса, который все расставит на свои места.


Отец обезумел после смерти дочери?

Раскодируем и это

Издательство Take2 Interactive приобрело у Sony Pictures Consumer Products права на создание игры по мотивам грядущего голливудского блокбастера "Код Да Винчи" с Томом Хэнксом и Жаном Рено в главных ролях. Разработку продукта поручили компании The Collective. The Da Vinci Code появится на PlayStation 2, GameCube и Xbox в мае 2006 года одновременно с премьерой в кинотеатрах одноименного фильма.

P.S. Лента базируется на популярной книге Дэна Брауна, которая разошлась по свету тиражом свыше 38 млн. экземпляров и была переведена на 42 языка.

Не зря говорят, что за улыбкой Моны Лизы кроется большая тайна

Ошибочное мнение

Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения опубликовала любопытнейший доклад о воздействии игр на человека. В ходе исследований выяснилось, что нормальное потребление электронных развлечений (так что случаи летальных исходов после многочасового сидения перед экранами отпадают сами собой) не вредит организму, а, наоборот, идет только ему на пользу. Лучше развивается реакция и ориентирование на местности, а также снижается уровень агрессивности. А еще игры здорово помогают врачам во время реабилитации больных. Так что воинствующие американские сенаторы с адвокатами и обеспокоенные родители могут спать спокойно.

Рекомендуется лучшими собаководами

Стали известны первые сведения о Fable 2. События второй части развернутся в местечке Oakvale. У главного героя появится верный друг - маленький щенок. Со временем четвероногое создание рискует превратиться либо в покладистого песика, либо в кошмарное чудовище. Все зависит от того, насколько хорошие поступки будет совершать его юный хозяин. Игра обещает появиться в продаже на Xbox 360 в декабре 2006 года.



На первых порах Fable: The Lost Chapters носил кодовое имя Project Ego

Нью-йоркские бандюганы шагают по жизни не абы в чем



А я милого узнаю по кроссовкам

Скрытая реклама продукции фирмы Puma появится в грядущем экшне True Crime: New York City (PlayStation 2, GameCube и Xbox). Персонажи игры будут поголовно обуты в кеды с соответствующей символикой, также планируется скрытая бонусная миссия, в которой игроку предложат собрать разбросанные по локации 100 пар обуви. Руководство Puma по такому поводу решило выпустить 200 эксклюзивных пар кроссовок с надписью True Crime RS-100.

Их нравы

Ряд высокопоставленных австралийских политиков выступает за смягчение законов по отношению к видеоиграм. Они призывают цензорскую организацию The Office of Film and Literature Classification (OFLC) снизить требования к электронным развлечениям и не выставлять страну на посмешище. Только в Австралии совершеннолетним гражданам запрещено иметь дело с рядом игр, в которых присутствует якобы высокий уровень насилия (например, NARC и Grand Theft Auto: San Andreas), но при этом не возбраняется смотреть порнографические фильмы. В скором времени будет подготовлен специальный законопроект, который планируется внести на рассмотрение в высший представительный орган страны. ©

Hitman: Blood Money

АВТОР
Максим МИШИН

Жанр	TPS/Stealth action
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Io Interactive
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Дата выхода	Январь 2006
Сайт	www.hitmanbloodmoney.com

ЛЫСЫЙ НЯНЬКА

Что он за чувства чувствовал в груди, когда она пускала пузыри?
Несчастный Случай. "За что Герасим утопил Муму?"

Вкусы геймеров подчас непредсказуемы. Иногда интересное дизайнерское решение может вызвать у публики отторжение, а простые повседневные вещи привлечь гораздо больше внимания. К примеру, кто мог предположить, что типичный браток, если его приодеть, способен завоевать симпатии игроков? В четвертый раз Hitman готовится выйти в свет, и мы уже знаем, что можно ожидать от этой игры.

Сериал Hitman - своеобразная исповедь убийцы. Лысый мужчина в строгом костюме при галстуке продвигается к своей, каждый раз новой цели, по еще не остывшим трупам разномастных криминальных элементов. Он не виноват, что является высококлассным киллером и не умеет делать ничего более. Потому как он - безымянная мускульная сила, приводящая в действие спусковой механизм, помеченная штрих-кодом и обладающая сорок седьмым порядковым номером.

Сюжет Hitman: Blood Money раскроет историю противостояния двух конкурирующих агентств, предоставляющих услуги по устранению нежелательных личностей. Работодателей Агента 47 беспощадно уничтожают, и, чтобы не стать новой жертвой, герой решает отправиться в Америку и разобраться с

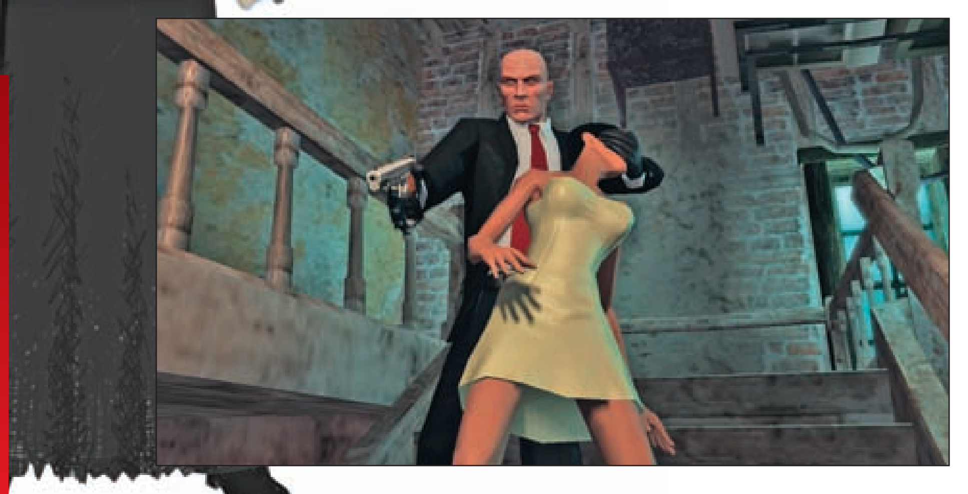


этой проблемой раз и навсегда. Подобная завязка прозрачно намекает, что теперь у нас нет покровительства со стороны некогда мощной организации и снабжать агента оружием, боеприпасами и информацией попросту некому.

Тут на первый план выходят вынесенные в подзаголовок деньги. Отныне Сорок Седьмой сам обеспечивает себя всем необходимым для выполнения задания, зарабатывая наличность по ходу операции. Помимо стандартных отчислений за четко выполненную работу, гипотетический заказчик оценивает и то, каким образом был достигнут результат. Если после вторжения осталась лишь за-

КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ EIDOS

После появления на свет Tomb Raider: The Angel of Darkness и Hitman: Contracts, будущее обоих сериалов оказалось под угрозой. Новые эпизоды ведущих проектов Eidos были приняты прохладно, в результате чего неважное финансовое положение издателя пошатнулось еще больше. Не удивительно, что за экономическими неудачами последовала покупка Eidos английской SCi. Что не могло не сказаться на планах выпуска игр. В результате два главных проекта оказались отложенными на 2006 год под универсальным предлогом "довести все до ума".





Ты меня уже задолбал!

НА ДИЗЕЛЬНОМ ТОПЛИВЕ

В нашем журнале уже рассказывали о съемках фильма на основе игрового сериала Hitman. Однако исполнитель главной роли Вин Дизель известен не только любовью к кинематографу, но и своими игровыми увлечениями. У него даже есть собственная компания разработчиков - Tigon Studios, которая совместно со Starbreeze работала над шутером The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Студия уже наводила справки о возможности тесного сотрудничества с Eidos. Если удастся достичь договоренности, то в одном из следующих игровых эпизодов Hitman Агент 47 сменит каменное лицо на жизнерадостную физиономию Дизеля. В эффектности потенциальный проект потеряет, но зато обзаведется новыми почитателями из стана кинофанатов.

душенная удавкой жертва и толпа недоумевающих охранников обнаружила его, когда киллер был уже за многие километры, то это неизбежно принесет щедрую прибавку к гонорару. А вот шумные разборки здесь не в почете: взорвете виллу наркобарона вместе со всей прислугой - и все, прощай премия. Хотя никто не навязывает какой-то конкретный способ прохождения.

Кровно заработанные, в прямом и переносном смысле, деньги идут на покупку оружия и последующего его апгрейда. Возможностей модификаций масса: средства можно потратить на глушители, увеличение боезапаса и скорострельности, уменьшение отдачи и прочие технические тонкости (более десяти для каждого типа оружия), облегчающие нелегкую работу. Есть и более интересное применение капиталу - получение информации. С помощью денег можно заполучить разнообразные сведения о жертве, причем некоторые подробности способны повлиять на выработку стратегии. Обещается, что даже по ходу миссии можно будет в корне изменить изначальный план в соответствии с новыми данными. Завершает этот криминальный беспредел возможность подкупа отдельных личностей: за определенную сумму они сделают вид, что лысый наемник им всего лишь приснился.

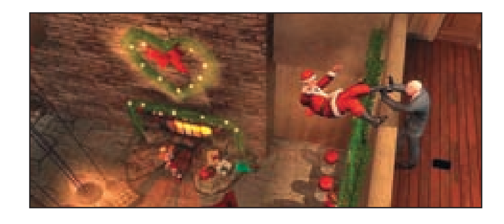
Большое внимание в Hitman: Blood Money предстоит уделять репутации. Если вы планируете зарезать все, что подает хоть какие-то признаки жизни, то о ней можно не беспокоиться. А вот для того, чтобы втереться в доверие к окружающим, желательно не светиться с пушкой посреди оживленной улицы и не учинять массовые беспорядки при свидетелях. Все прилюдные злодеяния в дальнейшем выйдут боком: народ будет тыкать пальцем в агента, а то и вообще в страхе разбегаться от него. Более решительные просто возьмутся за пушки.

Доработанная версия искусственного интеллекта позволит чувствовать себя в безопасности в толпе. Недоумки, бросающиеся на Сорок седьмого только за то, что тот черепом лыс, обещают окончательно исчезнуть. Усовершенствование электронных мозгов повлечет за собой и дополнительные сложности. Спрятаться от охранников, заметивших склонившегося над трупом агента, и раньше было непросто, а теперь практически невозможно. Умники обращают внимание на все мелочи, и заляпанные кровью стены с пулевыми отверстиями породят в их головах соответствующие подозрения.

Мелкие изменения коснутся управления - предполагается раздельный контроль камеры и движения. Агент пополнит арсенал несколькими приемами ближнего боя, а так же сможет захватывать заложников и использовать их в качестве щитов. Ну а то, с какой легкостью он прыгает по балконам и крышам, позволяет предположить, что наш подопечный - больше не бревно на ножках.

Игра создается на обновленном движке, и уже сейчас Hitman: Blood Money по праву можно назвать самой красивой игрой серии. Разработчики из Io Interactive всегда славились достойной оптимизацией продуктов, и даже требовательные визуальные эффекты не заставляют консоли трястись в ужасе. Частота кадров стабильна и обещает таковой быть даже во время сложных световых всполохов. Общий мрачный стиль предыдущих эпизодов разбавится яркими красками (чай, не в захолустье какое приехали, а в Штаты), но генеральный дизайнерский курс останется прежним. Про музыкальное сопровождение достаточно сказать только одну вещь: композитором вновь выступает Джеспер Кид (Jesper Kyd), а значит, качество саундтрека гарантировано.

Сложно сказать, чем обернется Hitman: Blood Money. После превосходной второй части разработчики проявили излишний консерватизм, и третий эпизод оказался несколько вялым. Если в Io Interactive учли ошибки, то нас ожидает динамичный и разнообразный шутер с изрядной долей stealth-элементов и отличной графической реализацией. В противном случае издатель Eidos может так и не подняться с колен, а мир потерять интересный и перспективный игровой сериал. ©



Tales of Legendia



АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ





Жанр	RPG
Издатель	Namco, Софт Клаб
Разработчик	Namco
Платформа	PS2
Дата выхода	I квартал 2006
Сайт	www.namco.com

ПО ВОЛЕ ВОЛН

Он бы это назвал "приключением" - вот как, и хоть помирал бы, да залез на разбитый пароход. И еще проделал бы это с шиком, уж постарался бы придумать что-нибудь этакое… Ты бы подумал, что это сам Христофор Колумб открывает царство небесное.

Марк Твен. "Приключения Гекльберри Финна"

На днях охочий до сказок бабушкин кот вскочил и заметался по квартире - верная примета надвигающегося ролевого хита. Близится тот судьбоносный день, когда владельцы PS2 возрадуются, а поклонники японских RPG исполнятся любви и гармонии.

Так много времени прошло с момента выхода Tales of Destiny II, и столько камней улетело в огород Namco, не удосужившейся перевести хоть одну из нескольких PS2-версий Tales of… на английский. И в то время как обладатели GameCube вдохновенно спасали Сильвалэнд от недостатка маны, пресс-релизы из Японии пестрили обещаниями выпустить нечто под названием Tales of Legendia эксклюзивно для PS2. Выпустили-таки. Переводят на английский. Пульсы учащенно бьются, лица сияют в предвкушении чуда…

Сомнений нет: нам расскажут и покажут нечто интересное! История Tales of Legendia повествует о молодом воине Сенеле Кулидже, владеющем секретами древнего боевого искусства "eres", и его любимой сестренке Ширли. Впервые мы увидим этих героев в бедственном положении - плывущими по волнам океана на маленьком суденышке. По всему видать, не первый день дрейфуют, горемычные.



Экскурсия по палеонтологическому музею

И вот плывут они, значит, плывут, с голодухи последний сапог скушали, и вдруг - бац! - земля на горизонте. Воспрявшая духом команда подгребает ближе, и вот уже взору предстает никакая не земля, не остров, а большой-пребольшой корабль.

Наследие древних матросов

Сенел сразу смекнул, что в лодке им ничего не светит, а вот на гигантской посудине можно поживиться продовольствием (может быть, синяками и шишками, но риск - дело благородное). В общем, с полными недоумения лицами под пристальными взглядами юрких морских рыбешек, предчувствуя новые неприятности и став от этого необычайно храбрыми, герои ступают на скрипучую палубу.

Протяженность необычного судна - более 100 километров (игровых, конечно). Настоящие хозяева плавучего колосса под названием "Legacy" (известно, что они владели боевой техникой Claw Skills и были очень умными и умелыми) исчезли много лет назад при загадочных обстоятельствах. Позже на корабле вновь забурлила жизнь.



Красная площадь

Дело в том, что после себя эти существа оставили чудесные артефакты и разные диковины, в погоне за которыми на корабль хлынули толпы колонистов и искателей приключений. Куда и почему пропала могущественная древняя раса священников-воинов, остается до поры лишь гадать. В общем, место, в котором очутились Сенел и Ширли, таит массу тайн и загадок.



Сезон охоты на монструозных куропаток открыт



Гость из вечной мерзлоты





Ну, кто так строит, а?..

Ой, как вкусно запахло шашлычком...



Оттачиваем приемы самбо на медведях

Покажем им кунг-фу

Бои происходят в реальном времени, как и в предыдущих частях сериала. Динамика побоищ находится на высочайшем уровне, спецэффекты очень разнообразны и зрелищны: в команде разработчиков присутствуют люди, создававшие другой хит Namco - Soulcalibur.

Процесс демонстрации "кузькиной матери" особо крупным монстрам будет очень веселым: благодаря боевой системе X-LiMBS (Crossover Linear Motion Battle System) любая потасовка не уступит настоящему файтингу.

Оказывается, главный герой владеет легендарной техникой Claw Skills, которая состоит из набора физических и магических спецатак. Традиционно для всей серии Tales of... многократное применение приемов позволяет выучить новые, более мощные, быстрые и красивые (не без этого). Упразднив индикатор Force Gauge, присутствовавший в Tales of Rebirth, девелоперы вернули фанатам TP-очки, затрачиваемые на применение спецударов, и увеличили на порядок скорость сражений.

В отличие от той же Tales of Rebirth, где все действо происходило в трех измерениях, игрок и его противники передвигаются в двухмерном пространстве. Количество персонажей, участвующих в битве, осталось неизменным: их по-прежнему четверо, при этом непосредственно контролировать дозволено только одного. В отличие от Tales of Symphonia, где можно было видеть неприятеля на мировой карте, столкновения снова стали случайными.

Ну вот, и мыться не придется

Ослепительное зрелище

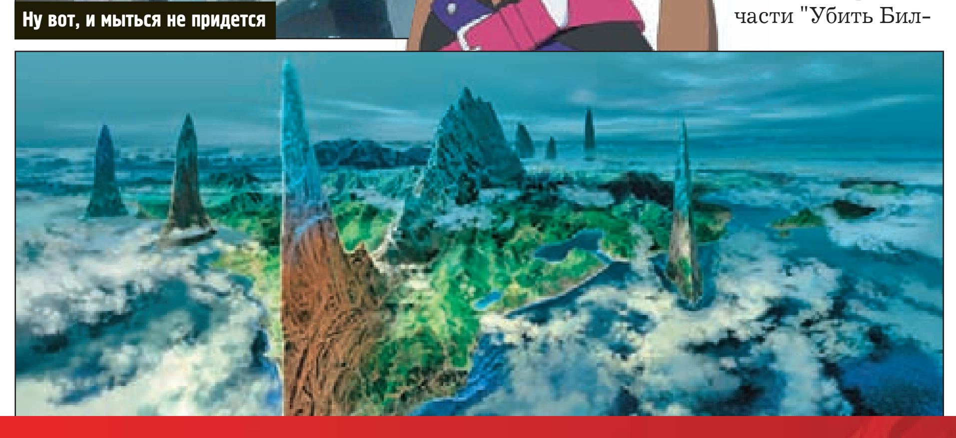
Трехмерная графика позволяет приключенцам выглядеть весьма похожими на свои рисованные анимешные портреты, а игровой мир изображен настолько красиво и ярко, что его хочется исследовать полностью, до последнего закоулка.

Облик персонажей находится в ведении художника Кадзуто Накадзава, с образцами его творчества мы встречались в аниме El Hazard, Samurai Champloo и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, а также в анимационных вставках первой части "Убить Билла". У почитателей авторского стиля Муцуми Иноматы нет причин для беспокойства, так как дизайнерские изыски нового художника явно не хуже.

Любители аниме будут особенно счастливы: количество видеороликов в Tales of Legendia обещает превысить все прежние стандарты серии.

Саундтрек - результат стараний композитора Сина Масару при поддержке целого филармонического оркестра - новая ступень в эволюции сериала. В коротких диалоговых сценках на всем протяжении путешествия будут участвовать не только основные сюжетные персонажи, но и их товарищи. Игроку предоставлена возможность выбирать варианты реплик или ответов. К взаимоотношениям героев и злодеев Namco подошла серьезно. Как в японской, так и в англоязычной версии игры нас ожидают около 20 часов озвученных диалогов, и это притом, что, по сравнению с прошлыми частями, объем информации, не относящейся напрямую к развитию сюжета, сократился.

Tales of... - один из тех игровых сериалов, которые очень ценятся тысячами и тысячами поклонников первосортных, красивых и увлекательных фэнтезийных историй. Любая из частей способна привлечь внимание теплой атмосферой, причудливым дизайном, витиеватым сюжетом о любви и героизме, красивыми и яркими сражениями. Tales of Legendia ко всему прочему станет первой игрой серии, выпущенной на PlayStation 2 за пределами Японии. ©





АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

Тень ветра, тень земли

Я в пустыне старый храм отыщу
И невесту на алтарь положу.
Оживить хочу
Барышню свою
И для этого колоссов замочу.

А невеста у меня хороша.
Жаль дыханья с пульсом нет ни шиша.
Так зачем теперь
Спасать ее идем?

Лучше б мы с конем остались вдвоем...

Навеяно игрой



Жанр	Adventure
Издатель	Sony Computer Entertainment
Разработчик	SCEI
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.shadowofthecolossus.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	10	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	10	x 0,10

9.4

Вот сидим мы и самозабвенно играем в видеоигры, которых каждый месяц выходит просто немерено. А где-то там, за далекими морями и границами стран Евросоюза, мастера программистского ремесла из Sony Computer Entertainment, не спеша, с чувством, толком и расстановкой ваяют новые шедевры. Каждый раз, когда один из них появляется в продаже, мы забываем про другие развлечения.

В то время как PS2 начинала набирать обороты популярности в нашей стране, разработчики SCEI основательно встряхнули рынок консольных игр гибридом жанров quest и adventure. Смелый эксперимент, о котором сейчас слышали почти все обладатели приставок, носил незамысловатое имя ICO. Кто-то считает эту игру гениальной, кто-то, напротив, весьма посредственной. Просто было в ней нечто волшебное и труднопередаваемое словами, что могло как привлечь геймеров, так и отпугнуть их. Причина притягательности скрывалась где-то глубоко на подсознательном уровне. Разработчики виртуозно сыграли на струнах человеческих эмоций. Жаль только, что далеко не все сумели услышать прозвучавшую музыку. Так или иначе, сегодня название


Тут танк нужен, а он за лук хватается

ICO принято упоминать с подчеркнутым пиететом. Особенно модно ссылаться на нее как на источник вдохновения. Но то для других разработчиков. А что же сами господа из SCEI? На вопрос о возможности сиквела девелоперы отвечали уклончиво. Понятно, что, создав ICO 2, они рисковали развеять присущий игре ореол таинственности. Тем не менее, мы терпеливо ждали.

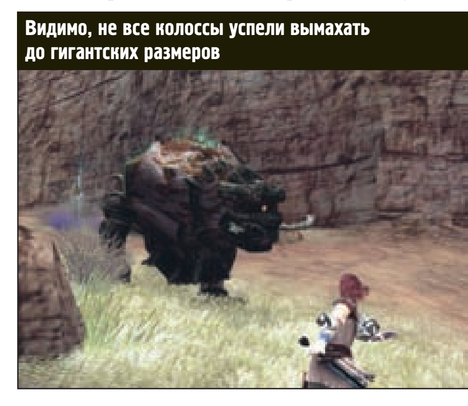
Спящая красавица

Антракт затянулся почти на четыре года. После длительной творческой перезарядки и не менее длительного периода разработки нашему вниманию, наконец, представлено продолжение ICO, только не прямое, а идейное: действие происходит в знакомом мире, где регулярно встречаются отсылки к игре-первоисточнику.

Сюжет Shadow of the Colossus, на первый взгляд, прост и незатейлив. Некий молодой всадник, явно, после длительного путешествия привозит в древний храм девушку. Причем девушка эта не совсем живая, а точнее - совсем не живая. Из начальной заставки следует, что главный герой хочет ее воскресить. Невидимое существо обещает исполнить его желание, но с одним условием: протагониста посылают уничтожить шестнадцать колоссов, олицетворяющих духи статуй в зале храма... Уж послали, так послали!

Директор проекта Фумито Уэда остался верен себе: несмотря на полную,

Видимо, не все колоссы успели вымахать до гигантских размеров




Я спросил у колосса: "Где моя любимая?.." Ты б еще у лошади, идиот, спросил!

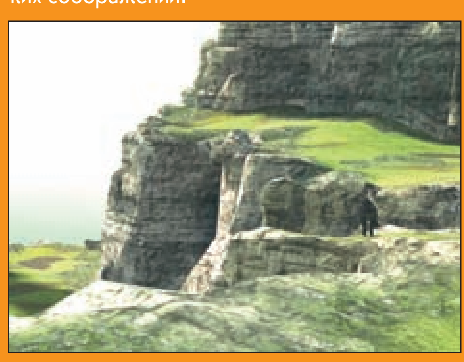
Растут рога? Ешьте меньше кальция

Главным героем ICO был несовершеннолетний малец, именем которого и названа игра. Жители родной деревни изгнали его и заперли в древнем замке: у парня, видите ли, росли рога, что являлось дурным знаком. В поисках выхода Айко нашел странную девочку Йорду. Эту особу ему и предстояло оберегать и вести за белу ручку всю игру. Основная часть геймплея была основана на решении головоломок, заставлявших игрока напрягать логическое мышление. ICO была сделана так, что по мере прохождения вы все больше проникались симпатией к тандему главных героев. Недаром именно этот проект считается одной из самых эмоциональных игр последних лет. А как трогательно малолетний протагонист протягивал руку Йорде. Очаровательно.



Свободны, как ветер

Если не нажимать никаких кнопок на экране главного меню, то игра войдет в демонстрационный режим: в то время как главный герой спит рядом с сейвпойнтом, камера прикрепляется либо к реющему в небе соколу, либо к Арго, который начинает галопом бегать по окрестностям аки дикий мустанг. Вид несущегося по равнине черного коня с развевающейся гривой и хвостом - зрелище, которое не стоит пропускать хотя бы из эстетических соображений.



по сравнению с ICO, смену концепции геймплея, его новый проект сохранил атмосферу предшественницы. Даже построение сюжета у игр схожи: нас ждет знакомство с немногословным главным героем, тотальное отсутствие какой-либо предыстории, совместные приключения двух персонажей, трагическая разлука перед развязкой и, собственно, сама развязка.

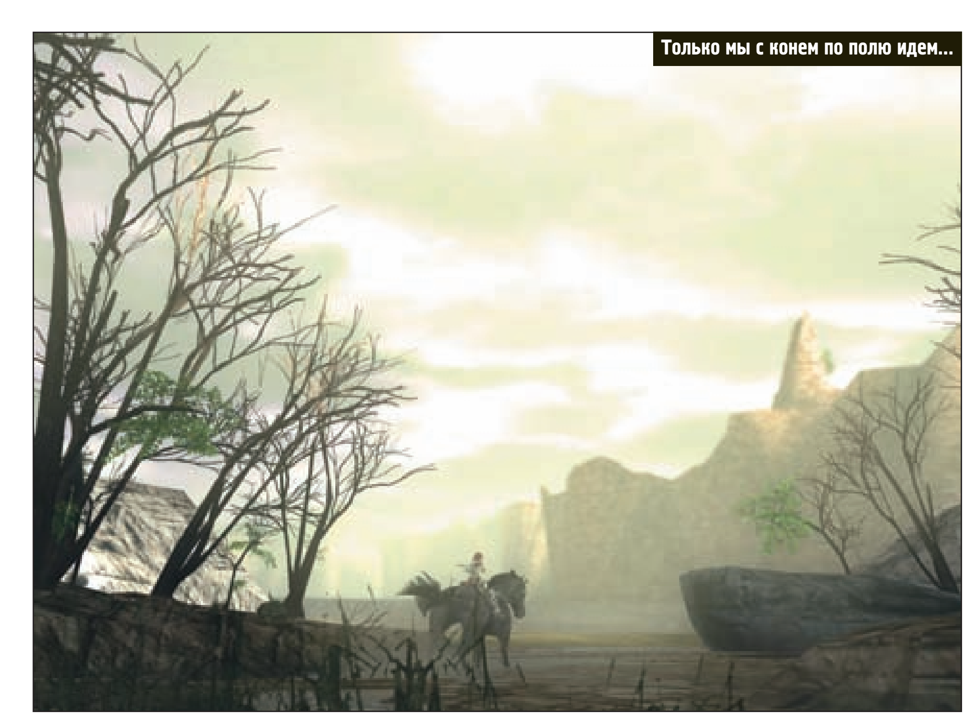
История SotC напрочь лишена длинных диалогов, патетичных нравоучений и хороша именно своей недосказанностью. Сценаристы лишь немного приподнимают покрывало над сказочной страной, где в горах бродят великаны, и белым днем оживают тени. Вы можете заглянуть в этот мир совсем ненадолго, буквально на мгновение успеть сощуриться от яркого солнца, услышать шелест листвы на деревьях и мельком увидеть парящего высоко в небе сокола.

Разработчики профессионально пользуются метафорами, придавая игре небывалую эпичность. Есть собирательный образ представительницы прекрасного пола, которую необходимо спасать. Нечто очаровательное, легкое и светлое. Настолько светлое, что кажется белой кляксой на фоне мрачных декораций игры. В ICO мы ходили с подобной девушкой за ручку по огромному замку. В SotC ее "аналог" играет более пассивную роль, проводя большую часть времени в горизонтальном положении на алтаре. Также есть условно взятый представитель сильного пола, который готов ради своей спутницы буквально расшибиться в лепешку и победить любых противников. Роль противников отведена колоссам.

Мы пойдем с конем...

Большинство игр жанров action и adventure основано на стандартных геймплейных лекалах: выносим пару батальонов обычных врагов и начинаем "бодаться" с боссом. SotC успешно взламывает эти шаблоны: рядовых недругов здесь попросту нет. Зато присутствуют целых шестнадцать боссов.

Процесс их истребления фактически разделен на миссии: выходит этакая аркада. После получения в храме очередного задания, нужно запрыгнуть на коня, выехать в чисто поле и поднять повыше неизвестно где полученный меч-кладенец. Солнечный зайчик от клинка укажет местонахождение колосса. Отыскав этого представителя местной фауны, необходимо раскумекать, каким образом герой на него заберется, ведь одолеть исполинов возможно, лишь прицельно ткнув мечом в уязвимые места на их те-

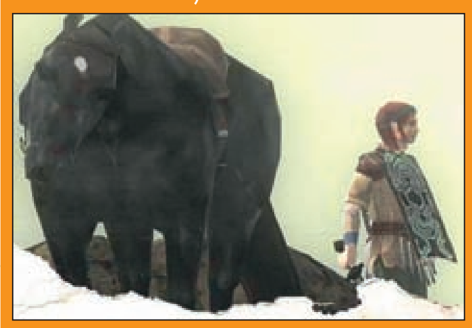

Только мы с конем по полю идем...

Лошадь - друг человека

Вороного скакуна, играющего одну из ключевых ролей, зовут Агро. Это очень сообразительное создание, которое умеет не только трясти гривой и поблескивать большими влажными глазами. Во-первых, Агро станет вашим основным средством передвижения. Во-вторых, победить некоторых колоссов без его помощи не представляется возможным.

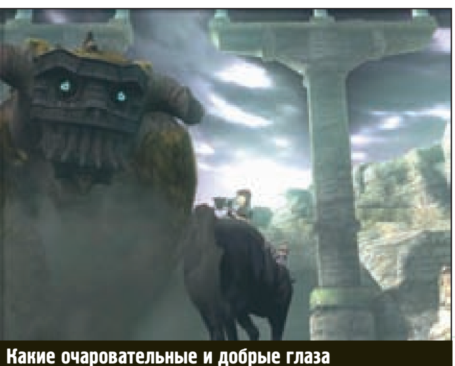
Управление столь полезным копытным осуществляется посредством аналоговой ручки, которой вы натягиваете в нужную сторону поводья, и кнопки "X", которой вы его пришпориваете. Конь послушно выполняет команды, а если заартачится, ему всегда можно дать дополнительного шенкеля.

Искусственный интеллект и анимация Агро на высоте, он кажется живее пса Хьюи из Hunting Ground. Жаль, что разработчики не реализовали фактор доверия лошади к игроку. Понятно, что SotC - по сути своей аркада и излишняя усложненность геймплея ей ни к чему. Тем не менее, было бы неплохо, если бы Агро тоже уставал, нуждался в пище и воде, а также мог обижаться на излишне грубое обращение с ним (ведь иногда герой так жестко бьет его по бокам).



лах. Сначала все просто: карабкаемся по волосатой ноге на широкую спину, оттуда попадаем на макушку, находим обозначенную светящимся символом болевую точку и устраиваем великану сеанс иглоукалывания. Последний яростно пытается вас сбросить, трясет головой, но после нескольких успешных ударов валится в нокаут. Впоследствии процесс усложняется. Творческая мысль разработчиков парит так же высоко, как орел в начальной заставке. Далеко не все колоссы человекообразны. Встречаются среди них и гигантские птицы, змеи и вообще неведомы зверушки. Соответственно, некоторые из них летают, другие плавают, а иные вообще живут в земле - попробуй откопай.

Помимо арсенала, в который входят лук, меч и цепкий ум, игроку необходимо грамотно пользоваться преимуществами, специфическими для каждой конкретной локации. Таким образом, схватки с гигантами превращаются в целые мозаики из последовательного решения головоломок с финальным заваливанием самого колосса. Вам предстоит, несясь галопом через пустыню, догонять извивающегося в небесах змия, уворачиваться от острых ног жирафоподобного чудища, удирать от песчаного червя и т.д. В общем, скучать не придется.


Какие очаровательные и добрые глаза


Эй, чудище, подвези до ближайшего сейва, а не то крыло заломаю

Продолжительность SotC, как и в случае ICO, оставляет желать лучшего: игру вполне можно пройти за день, особенно если не разъезжать, любуясь пейзажами и пытаясь подстрелить местную живность из лука. Впрочем, обоим проектам затянутость категорически противопоказана. Их как раз и нужно осиливать за день, а потом еще два приходить в себя и думать "Что это было?"

Там высоко

Разворот концепции игрового процесса на 180 градусов продиктовал соответствующие технические изменения. Если ICO была кошмаром клаустрофобов, так как действие происходило по большей части в замкнутых пространствах, то SotC, напротив, ужас агорафобов. В вашем распоряжении огромная территория, на которой есть пустыни, леса, озера, разрушенные города, горные хребты и плоские, как стол, равнины. И по всему этому можно промчаться с ветром наперегонки. Никаких дозагрузок и опостылевших надписей "Loading..." Представляете?

Колоссы поражают воображение. Гигантские создания, которые не помещаются целиком на экране, способны впечатлить кого угодно. Проект цепляет именно размахом и исполинскими масштабами. Вид с вершины горы на окрестности надолго отпечатывается в памяти.

Если ICO знаменовала собой рассвет игр для PS2, то SotC, вероятно, знаменует ее закат. Разумеется, представители Sony Computer Entertainment утверждают, что собираются поддерживать консоль новыми проектами и продлить цикл ее жизни по максимуму. Но то заявления бизнесменов. На самом же деле видно, что система буквально надрывается. В SotC все ресурсы приставки задействованы по полной. В царящем визуальном великолепии графические недостатки становятся особенно заметными. Причем эти недостатки присутствуют не по вине разработчиков, а по вполне очевидным техническим причинам. Не вытянет PS2 ничего лучше, потому что ее возможности исчерпаны до предела. Из-за размеров прорабатываемых пространств страдает цветовая палитра, которая весьма скудна. Текстуры не такие четкие, как хотелось бы, а вблизи их вообще лучше не рассматривать. Разумеется, во время сражений с колоссами


Скульптура "Железнодорожник со шпалой"


С дареного коня в зубы не смотрят

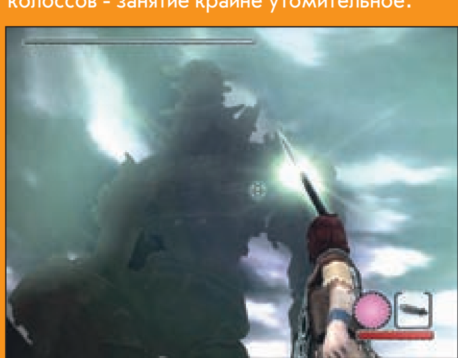
падает частота кадров. Также отметим отсутствие мелких деталей. На открытой местности встречаются редкие деревца, руины каких-то построек. Иногда ящерка или черепашка пробежит, или птичка пролетит, но этого мало.

С другой стороны, разработчики, как истинные профессионалы, сумели даже эти недостатки обратить в выгоду. Так, цветовая гамма не отличается выразительностью, зато удачно вписывается в стилистику ICO. На подтормаживания просто не обращаешь внимания, когда перед тобой, вздымая облака брызг и песка, топает бронированными копытами очередной колосс. Нечеткость текстур с лихвой компенсируется размером локаций. Иными словами, уровень графического оформления хорош ровно настолько, насколько это необходимо для создания ощущения реальности происходящего на экране. Поверьте, когда на вас, свистя крыльями, пикирует полукаменная птица размером с истребитель-бомбардировщик, любая критика сворачивается в маленький комочек и уползает в темный угол.

Саундтрек под стать графике - красив и эпичен. От неторопливых мотивов ICO не осталось и следа. SotC встречает игрока дуэтом органа и скрипки. Получается очень эмоционально и вполне соответствует духу игры. Звуковое сопровождение почти идеально. Под мерный стук лошадиных копыт вообще можно заснуть; сам конь весьма убедительно всхрапывает, звучно ржет во время прыжков через овраги и тяжело дышит при переходе на галоп; в унылых коридорах подземелий завывает ветер, а леса наполнены звуками шелестящей листвы. Все это заставляет поверить в реальность мира, который живет собственной жизнью, вне зависимости от того, чем занимается главный герой.

Он прилип ко мне, как колючка

Поскольку в игру предполагалось включить гораздо больше экшн-сцен, чем в ICO, разработчики были вынуждены ввести индикаторы здоровья и выносливости. Первый - банальная колонка энергии, которая восстанавливается со временем. Второй представляет гораздо больший интерес. Колоссы будут пытаться всеми средствами избавиться от прилипшей к ним козявки (вас, то бишь), так что очень часто герою предстоит хвататься за растительность на их тушах. Однако протагонист - отнюдь не супермен и может устать: стоит выносливости закончиться, и ваше виртуальное альтер эго камнем полетит с лохматой макушки очередного великана. Из-за аркадной ориентированности геймплея вы, конечно, не разобьетесь насмерть, но повторно залезать на некоторых особо изворотливых колоссов - занятие крайне утомительное.



Колоссальный успех обеспечен

Перед нами еще один поистине эпохальный проект. Сменится поколение консолей, выйдет множество новых хитов, а разработчики по-прежнему будут говорить о творениях SCEI как об источниках вдохновения. Только теперь в компании ICO они будут называть и Shadow of the Colossus. Сам Фумито Уэда прекрасно отдает себе отчет в том, какой популярностью пользуются его игры, и не скрывает желания довести в дальнейшем эту "серию" до логического финала. Разумеется, на PS3 и, разумеется, очень нескоро, ведь впереди еще одна длинная творческая перезарядка. Но мы ведь умеем ждать? ©

В западне

АВТОР
Александр "H_Hunter" УСТИНОВ
Евгений "Hyena aka Id" ОВЧИННИКОВ



Позволь продемонстрировать наиболее интересные орудия. Это парный глазной выдавливатель брата Пах-бея. Этот железный сапог обладает даром убеждения, особенно если надеть его на ногу подозреваемому и подогреть на открытом огне. Вот остроумное приспособление для перемалывания в студень ноги подозреваемого.
Лион Спрэг де Камп. "Башня Гоблинов"



Жанр	Action/adventure/puzzle
Издатель	Tecmo
Разработчик	Tecmo
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.tecmogames.com/games.asp?id=19

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.2

Известная на западе под общим названием "Deception" серия игр от компании Tecmo в свое время предложила абсолютно инновационный подход к жанру action/adventure. Вся соль в том, что игроку предстояло сражаться с противниками не при помощи грубой силы, а заманивая их в заранее расставленные ловушки. Основным оружием была хитрость и смекалка.



Обман

Сюжет Trapt (в японском оригинале - Kagero 2: Dark Illusion) является прямым продолжением "положительной" концовки Deception 2: Kagero, главная героиня которой Милления отказывается от своих "приемных родителей" и запечатывает могущественного Демона (его так и зовут - Fiend) в параллельном измерении.

Kagero 2 вновь переносит игрока в неназванную средневековую страну. Некогда процветавшая, ныне она переживает не самые лучшие времена. Скорбящий по умершей супруге король совсем запустил государство. Ситуация ухудшается, когда на поминках усопшей происходит вероломное убийство правителя, причем всю вину новоиспеченная королева Каталина сваливает на юную принцессу Аллуру, якобы одержимую нечистой силой. С помощью своей служанки Рэйчел ей удается бежать из дворца. Аллура находит убежище в заброшенном фамильном поместье, в котором, как оказывается, запечатан дух того самого Демона. Не успевает она разобраться толком в происходящем, как девушку настигают преследователи. Но тут барышня узнает, что наделена силой, позволяющей ей повелевать смертельными ловушками...


Средневековый громоотвод

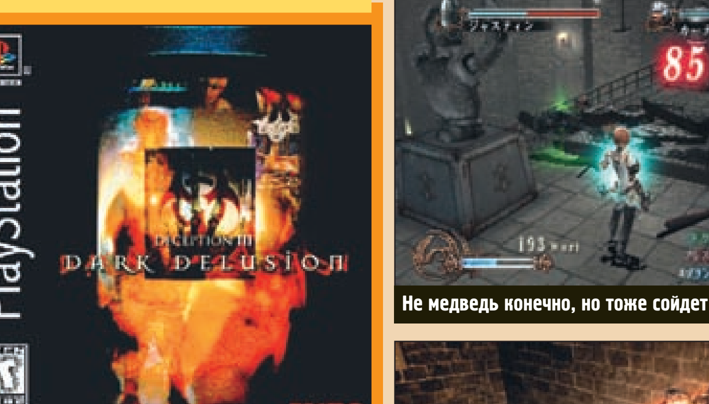
Далее последует цепочка кровавых убийств и жутко коварных предательств, а Аллура попытается выжить во всей этой кутерьме, расставляя повсюду ловушки и с каждой новой своей жертвой приближая воскрешение Демона.

История практически линейна, лишь в некоторых местах игрок волен решать, что ему делать далее (причем выбор всегда ограничен двумя пунктами). Но, тем не менее, в Trapt наличествует четыре различных концовки.

Помимо Story Mode, присутствуют и другие режимы - Survival и Side Story. В первом перед игроком ставится задача перебить определенное количество недоброжелателей за фиксированное время. Второй представляет собой некое простенькое сюжетное ответвление, которое будет интересно прежде всего поклонни-



Летопись



"Ловушечная эпопея" от Tecmo началась в 1996-м году. Первая часть называлась Kokumeikan: Trap Simulation Game, на Западе получившая название Tecmo Deception. Невиданный до той поры геймплей, целиком и полностью завязанный на установке и активации смертоносных ловушек, принес игре популярность. Мрачный сюжет, повествующий о злоключениях принца, несправедливо обвиненного в убийстве собственного отца и из-за этого решившегося на сделку с дьяволом. История предоставляла восемь разнообразных концовок, основной из которых было воскрешение Сатаны и обращение царевича в его верного вассала.

В 1998-м году вышла следующая Trap Simulation Game, называвшаяся Kagero ("Меченая" - яп.).

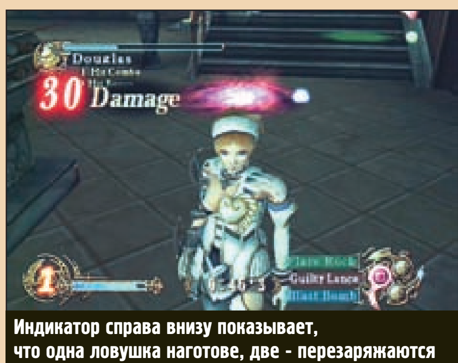
По сравнению с Kokumeikan, игровой процесс претерпел ряд изменений. Вид стал от третьего лица, ассортимент ловушек значительно расширился, появилась возможность расставлять и активировать их на месте, использованные западни со временем "перезаряжались". Сюжет повествовал о древней и могучей расе Тайменоидов. Являясь по сути дела богами, они предвидели все, кроме упадка собственной расы. Обозленные на людей, они реализуют коварный план - похищают маленькую девочку, наделяют ее частью своей силы и воспитывают в ненависти к "низшему роду". Милления, будучи отмеченной печатью Тайменоидов, получает их силу. Она должна убивать людей при помощи магических ловушек - только в этом случае человеческие души поспособствуют пробуждению Демона - прародителя древних. И тогда их раса воспрянет вновь…

В 2000-м году на свет появилась третья часть. Как и предыдущие, у себя на родине она не имеет порядкового номера, называется Soumatou (Deception III: Dark Delusion - в английском варианте) и является лучшей игрой серии на PS one. Основным нововведением стала возможность создания собственных ловушек. История повествовала о том, как слуги жестокого короля похищают добрую волшебницу и двух ее детей, дабы заполучить некий магический камень. Так ничего не узнав, правитель приказывает убить ее и младшего ребенка на глазах у старшей дочери - Рейны. А саму Рейну бросают в подземелье, бежать оттуда ей помогают местные подпольщики. От них же она и получает тот самый волшебный камень, позволяющий управлять ловушками.

И вот - Kagero 2. Справедливости ради можно было бы окрестить игру Deception IV, если уж следовать логике западных издателей. Однако игре дали название Trapt.



Не медведь конечно, но тоже сойдет


Когда кончаются ядра, в ход идут все, кто под руку подвернется

кам предыдущих частей Deception (а если быть точнее - Deception 2: Kagero).

Притворство

Не способная дать хоть какой-либо отпор в открытом бою принцесса вынуждена постоянно убегать от преследователей, заманивая их в хитроумные западни. На этом и строится геймплей. В арсенале Аллуры три вида смертоносных устройств: напольные, потолочные и настенные. Они различаются по радиусу действия, количеству наносимых повреждений, а также обладают некоторыми индивидуальными атрибутами. Например, капкан, помимо весьма серьезных увечий, еще и задерживает противника. В пределах локации одну и ту же ловушку можно использовать повторно только через определенное время. Перезарядка длится от пяти до пятнадцати секунд. Принцессы - существа по большей части хлипкие, и наша Аллура не исключение, а скорее даже самое что ни на есть правило: таскать с собой может только по три ловушки каждого вида.



Новые механизмы и ключи к закрытым локациям покупается в перерывах между уровнями. Признаться, более извращенной экономической системы, чем в Trapt, мы не припомним: на расчетный счет Аллуры поступит тем больше денег, чем наиболее оригинальным способом был замучен противник. Сбросили рыцаря в пропасть - получите свои десять копеек, неоригинальный вы наш. А вот если его сначала взорвете на мине, подрежете циркулярной пилой, а потом затолкаете в пушку и выстрелите, то есть подойдете к поставленной задаче ответственно и с фантазией, это потянет на рубль. А уж если использовать того интересного механического крокодила…

Расстановка козней производится на специальном экране. Каждая открытая

Индикатор справа внизу показывает, что одна ловушка наготове, две - перезаряжаются

зона поделена на равные квадраты, на них и устанавливаются ловушки. Нововведением по сравнению с предыдущими частями Deception стало то, что отныне "силки" можно расположить во всех открытых комнатах заранее, даже не заходя в них.

Хотите разнообразить процесс рытья ям другим? Пожалуйста! Каждый уголок фамильного поместья буквально напичкан всевозможными элементами декора, которые охотно падают на головы преследователям, поджигают их, взрывают и т.д. Для того чтобы активировать некоторые из них, надо найти определенный триггер - эдакий желтый кристаллик. Другие же сработают в паре только с ва-



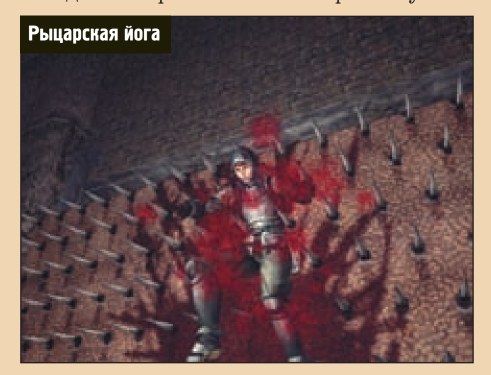
шими собственным, вроде колонн, которые свалятся, если их заденет "смертельный маятник". Помимо этого, существуют так называемые "Темные иллюзии" (Dark Illusion) - уникальные сверхмощные ловушки. Активация подобного "чуда" требует выполнения определенных условий (например, зажечь свечи, обрушить колонну и пр.). Тогда на уровне образуется некая пентаграмма. На любого попавшего в нее неумеху (включая и игрока) обрушивается локальный конец света в виде музыкальных шкатулок-людоедов, оживших статуй и прочих плодов бурного воображения разработчиков.

За героиней одновременно охотятся до двух противников. У каждого из них есть три основных характеристики (сила, защита, ловкость), от одной до трех различных атак, перечень "иммунитетов" к определенным западням, а некоторые еще и наделены одним-двумя уникальными умениями (например, возможностью исцеления). К сожалению, к этому списку забыли добавить показатель интеллекта. Похоже, что злая мачеха послала в погоню за Аллурой всех клинических идиотов королевства. Они бегут за игроком по кратчайшей траектории и постоянно попадаются в одни и те же "силки". Более того, подавляющая часть преследователей не в силах угнаться за принцессой. Лишь только под конец игры появятся действительно стоящие противники, запоминающие расположения "опробованных" ловушек.

Лукавство

По части аудио- и визуального сопровождения игра вызывает спорные чувства. Что и говорить, Аллура хороша не меньше, чем любая другая юная принцесса. Боссы выполнены чуток похуже, но тоже на достойном уровне, а вот рядовые враги однообразны до беспробудной серости. В той же последовательности падает и планка качества анимации. Принцесса двигается эффектно и убедительно, супостаты больше напоминают дайверов с нарушением координационных центров мозга. Двоякое впечатление оставляет и детализация игровых зон: некоторые выполнены на достаточно высоком уровне, а другие напоминают одну большую смазанную серую текстуру на трех полигонах. При этом игра местами (особенно при активации сразу трех ловушек) начинает колоссально тормозить, что очень удивительно.

Говоря о звуковом сопровождении, стоит отдельно отметить, что обычная человеческая лень и погоня за быстрой прибылью послужила на благо людского рода - озвучка осталась оригинальной японской. К слову сказать, она обнажает и непонятные косяки с переводом самой игры: сквозь речь четко слышится, что героиню зовут Алисия, а не Аллура.


Рыцарская йога



Хитрость

Trapt - неоднозначный продукт. Множество положительных сторон и еще больше минусов и недоработок, из-за которых игра местами превращается в однообразную тягомотину. Trapt как раз из той породы, где главное - это не забросить в самом начале, ведь за вереницей бестолковых врагов последуют уникальные и хитроумные боссы, собственно ради которых и стоит играть. ©



АВТОР

SeaRaptor





Жанр	Action/Tactic
Издатель	Nintendo
Разработчик	Kuju Entertainment
Платформа	GameCube



Сайт	www.battalionwars.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	10	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

9.0



Осенний призыв



Господь помогает не батальону, а солдату, который стреляет лучше других.
Вольтер

Первоначально на GameCube планировался сиквел серии Advance Wars (вышедшей на GBA) под названием Advance Wars: Under Fire. Но за 18 месяцев разработки проект начал превращаться из пошаговой стратегии в RTT, а в результате вылился в Action/Tactic. Такой путь по жанрам для многих поклонников Advance Wars послужил тревожным сигналом, но все опасения оказались напрасными. Battalion Wars приобрел собственное лицо, и теперь он скорее является ответвлением от серии, чем прямым развитием заданного курса.

Battalion Wars (BW) - это зарисовки войны, но войны без крови и излишней жестокости. Выполненная, как и Advance Wars, в мультяшном стиле, эта игра может сперва оттолкнуть нетерпеливого игрока. Оттолкнуть, несмотря на то, что ей присущи все необходимые атрибуты: и убойного шутера, и неплохой тактики с соответствующими элементами геймплея.

Десантные высадки, оборона фортов, рейдерские и спецоперации, взлом крепостей противника - игроку предстоит выполнить более 20 миссий, отдать десятки приказов и собственноручно расстрелять не одну сотню патронов, снарядов, ракет, НУРС… В BW хороший стрелок - это отличный тактик, а отличный тактик - это победитель.

История одного выдуманного отдельно го экспедиционного батальона

В BW вам предстоит распределять роли различных юнитов батальона по ходу выполнения задач внутри миссий. В игре присутствует сильнейшая тактическая составляющая. Под руководством игрока находится 15 видов юнитов: специалисты-пехотинцы (пулеметчики, огнеметчики и т.д.), тяжелая и легкая бронетехника (джипы, танки, самоходки) и авиация (вертолеты, истребители, бомбардировщики). Выбор большой, но для каждой миссии будет выделен ограниченный контингент войск для решения конкретных задач.

Политика и география

Завязка сюжета в BW строится на окончании холодной войны между Western Frontier (янки - они и в BW янки) и Tundran Empire (во главе которой стоит Царь Георгий). После непродолжительных столкновений стороны решают объединиться против злостного агрессора Xylvanians (воскресшая в BW нацистская Германия). Батальону под командованием игрока предстоит пройти полсвета, побывав на территории различных стран. Причем на землях матушки Tundran Empire можно встретить плакучие березки, православные церквушки и, конечно же, много снега. Основное столкновение с Xylvanians происходит на просторах пустыни с арабского вида крепостями и нефтяными полями. Удивительного мало, северная Африка фигурирует в большинстве ассоциаций с участием США во Второй мировой. Встретится с местными японцами придется на островах и атоллах. Но в игре мы не получим маленького Гуадалканала или штурма Окинавы, узкоглазые в BW выступают в роли союзников, страдающих от гнета империи Xylvanians, они разрабатывают оружие будущего. Поэтому не удивляйтесь, когда в руках солдат островитян увидите лазерные винтовки. Родная территория же Xylvanians представляет собой местный Мордор. Вулканы, ущелья, болота, зомби - в общем, стандартный пейзаж логова всемирного зла.

Продвинутые войны





Серия Advance Wars насчитывает три части, две из которых вышли на GBA, а последняя совсем недавно появилась на Nintendo DS (Advance Wars: Dual Strike). Разработчикам удалось создать самую настоящую TBS для портативной консоли, что само по себе событие. Причем качеству реализации многих элементов позавидует любая большая домашняя консоль. Первая часть Advance Wars оказалась настолько удачной, что приглянулась даже тем, кто отродясь не играл в пошаговые стратегии.

В игре было необходимо контролировать вооруженные силы, в число которых входила армия, флот и авиация (в AW:DS были добавлены космические силы). Выбрав играющую сторону, предстояло наладить экономику с помощью захвата городов. В конечном счете, используя разнообразные юниты и талант стратега, требовалось захватить территорию противника. Основными козырями игры стали простой и удобный интерфейс, отличный мультяшный дизайн и, конечно же, сетевая поддержка (до четырех человек). Собственно перечисленные козыри присутствуют во всех играх серии AW, которая сейчас переживает свой триумф, являясь бесспорным лидером среди стратегий на портативных консолях.

Примечательно, что генеральным продюсером Battalion Wars выступил сам Сатору Ивата (президент Nintendo), но игру сделали не японцы (Intelligent System, авторы всей серии AW), а англичане из вышеупомянутой команды Kuju Entertainment. Аналогичная тенденция прослеживается и в случае с Geist, авторы которой - канадская команда n-Space. Очевидно, высшее руководство Nintendo ищет перспективных союзников за пределами Японии для разработки тайтлов для консоли нового поколения.

В BW есть оригинальная возможность перевоплощения, она открывает доступ к большому количеству тактических приемов. Вы вольны вселиться в любой юнит под вашим контролем, и начать им управлять. Но это не значит, что нужно каждые десять секунд перескакивать из оболочки в оболочку. Конечно, вы можете сами осуществлять артиллерийский обстрел, сами гонять на джипе с целью разведки, сами же стрелять из ПЗРК по самолетам и т.д., но возникнут ситуации, когда будет невозможно одновременно обороняться в дзоте и вести вертолетную охоту на танки. Необходимо искать золотую середину, а порулить охота за всех. В общем, задача - распределить задания между подчиненными юнитами. Сам же игрок может либо встать во главе передового отряда, либо выбрать для себя роль прикрытия. Ведь юнит, которым вы управляете, стоит полбатальона. Искусственный интеллект противников не удивляет, но и расслабиться не даст. Отлов поодиночке юнитов противника - редкая возможность, вражеские солдаты не будут стрелять по бронированному танку, если можно насажать свинца в рядом бегущую пехоту. Собственные же юниты ведут себя дисциплинировано. При передвижении не толпятся, в деревьях не застревают и при общем марш-броске строятся в соответствии со своим предназначением (например, огнеметчики пойдут впереди, а артиллерия будет замыкать тыл колонны).



Железный контроль

В играх жанра Action/Tactic, где необходимо одновременно воевать самому и командовать другими, большое значение имеет реализация управления. Оценив опыт некоторых разработчиков, в частности нинтендовской команды Retro Studio, сотрудники Kuju решили не изобретать новый интерфейс, а позаимствовать его у Metroid Prime. Выбор оказался безупречным. При движении по полю боя игрока и подчиненных ему юнитов не возникает ни малейших сложностей с управлением. Юнит, в который вы вселяетесь, автоматически назначается командиром. Его глаза и уши становятся вашими, поэтому всегда стремитесь занять наиболее выгодную позицию. Выбор юнита подскажет характер ситуации. Все враги, на которых вы наводите прицел, помечаются маркером. Если зажать левый шифт [L], произойдет захват маркированной цели, и теперь, вне зависимости от ваших перемещений, выбранный объект будет оставаться в захвате. Для ручного прицеливания необходимо зажать правый шифт [R]. Для переключения между группами юнитов или одиночными юнитами используется правый аналог. С помощью [X] выбирается подразделение, с помощью [Y] отдается команда атаковать захваченный в прицел объект или передвигаться.


Танковая свалка - обычное дело для новичка

Заостряться на тонкостях интерфейса нет особого смысла, с ним можно познакомиться с помощью игрового буклета, а также во время тренировочной миссии. Главное, с помощью двух аналоговых ручек и трех-четырех кнопок можно управлять более чем двумя десятками юнитов (!), как по отдельности, так и объединенными в группы, плюс принимать участие в бою самому.


Эти сопла надо видеть вживую!

Было бы лукавством сказать, что главную роль в таком удобном интерфейсе сыграл великолепный дизайн джойстика для GameCube, но уж не последнюю - это точно.

Дело техники

Для последнего поколения игр на GameCube графика в BW, на первый взгляд, выглядит слегка простовато. Игре недостает спецэффектов. Взрывам не хватает сочности, маслянистый дым горящего танка похож на дымок костра, а элементы ландшафта могли бы разрушаться более тщательно. Но общая картина боя, когда несколько десятков единиц пехоты и боевой техники сталкиваются между собой, смотрится великолепно. Солдаты неплохо детализированы и анимированы, можно рассмотреть движение каждого звена гусеницы танка, а за самолетами тянутся сизые шлейфы выхлопа. Все вокруг бегает, ездит, летает и беспрерывно стреляет. Игрок управляет безумием, творящимся на обширных территориях и без малейшей потери частоты кадров, по желанию оказываясь в эпицентре сражения. В беспрерывном грохоте битвы можно различить каждый элемент шума. Общий фон создает артиллерийская канонада, в перерывах между залпами не умолкает бесконечный треск десятков стволов. Ручные и стационарные пулеметы, гранатометы и огнеметы, наконец, просто винтовки - все они звучат по-разному. Взрывы и пальба звучат то ближе, то дальше. Временами можно расслышать лязганье каждого затвора, свист каждой пули. Звонкий рикошет от брони танка, того и гляди, угодит прямо в изнанку экрана вашего телевизора. Назойливый шелест лопастей вражеских вертолетов переливается в шорох ракет ПЗРК, а захлебывание ствола вражеского дзота, вначале сливается со свистом бомб, а потом и вовсе исчезает в грохоте взрывов. После бомбардировки, как правило, остается только гул штурмовика, сторожащего небо.

"Войнушка"



Вышедшая в 1993 году практически для всех платформ милая "войнушка" - Cannon Fodder состояла из вербовки зеленых новобранцев, отправки их на миссию, затем похорон новобранцев и снова вербовки. Чтобы похорон было меньше, а выполненных миссий больше, игроку было необходимо тщательно управлять небольшим отрядом командос, уничтожая все на своем пути. Заводной геймплей, относительно простая игровая концепция и капелька черного юмора сделали CF хитом. Поклонников у игры было предостаточно, а обладатели портативных консолей, могут наслаждаться ею и сейчас (кстати, по странному (?) стечению обстоятельств, Kuju Entertainment выполнила локализацию CF для мобильных телефонов). Позднее у CF появилась масса подражателей. Army Man, например, не был клоном CF, он продолжил идею веселой "войнушки" в новом виде. Игроку надо было командовать отрядом маленьких зелененьких игрушечных солдатиков. Тогда многим пришлось по душе сражаться не на пляжах Нормандии, а на кухонном столе или в гостиной. За несколько лет Army Man превратился из хорошей игры в скучный сериал из адд-онов и сейчас благополучно похоронен.

В наше время многочисленные Action/Tactic делают уклон в сторону реалистичности и частично превратились в FPS/Tactic. Большинство девелоперов стремятся создавать игры про войну более фотографичными, жестокими, полностью забыв о простой романтике игры в солдатики. А ведь в "войнушку" может быть не менее интересно играть, чем в основанную на реалиях Второй мировой или конфликта в Персидском заливе мясорубку. К сожалению, в этом отношении, BW практически одинок.



Звук - очень важная часть игры. Где-то он служит просто отличным фоном, а где-то создает атмосферу, которую не может дать картинка. Если вы - счастливый обладатель звуковой системы 5.1, или, на худой конец, отличного турбостерео, BW предстанет перед вами в лучшем виде. Он раскрасит вашу игру тысячами звуковых оттенков и отливов.



Незначительная потеря

Кампания в BW состоит из двадцати миссий (плюс четыре секретных). Если бы ей сопутствовал сетевой режим, то ценность BW взлетела бы на порядок. Удобное управление, интересный баланс сил, разнообразные бэкграунды и задания - все это могло бы дать место и для многочасовых сетевых баталий. Или хотя бы дать возможность получить массу удовольствия от игры вдвоем на одном экране. Концепция BW прямо таки располагает к игре с живым оппонентом или напарником. Возможно, в следующей части серии, заявленой для Nintendo Revolution, появится сетевой режим, который раскроет потенциал игрового мира BW до конца. А пока мы можем наслаждаться только хорошо поставленной одиночной кампанией, но и этого более чем достаточно, чтобы не пожалеть на игру денег. Ведь такие проекты, как BW - большая редкость. ©



Для удобства управления можно отодвинуть камеру подальше



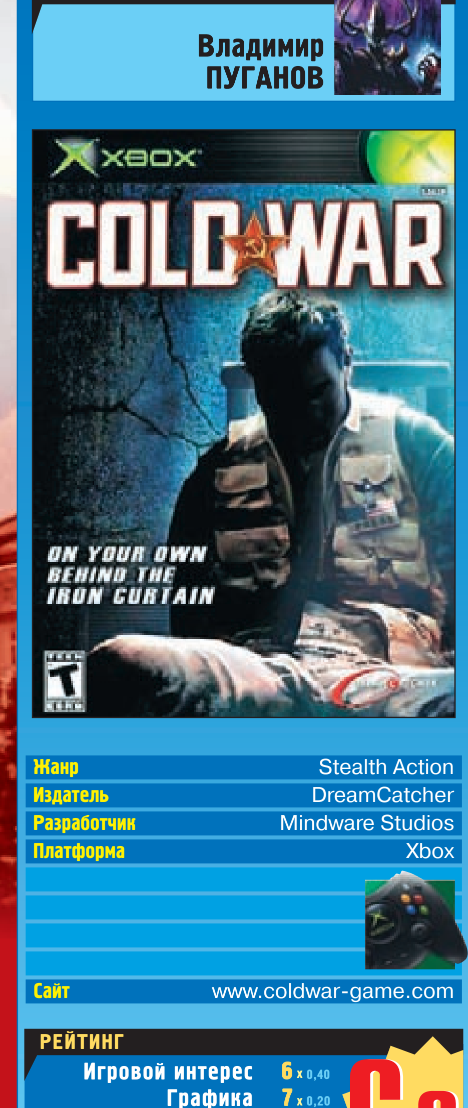
АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



За железным занавесом

- Товарищ Ленин, вы выглядите усталым, а ведь вечеринка еще не началась.
М. Картер



Жанр	Stealth Action
Издатель	DreamCatcher
Разработчик	Mindware Studios
Платформа	Xbox
Сайт	www.coldwar-game.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	6 x 0,10
Дизайн	6 x 0,20
Ценность для жанра	6 x 0,10

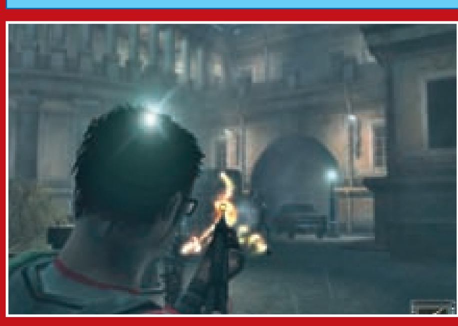
6.3

Что будет, если сложить Гордона Фримана из Half-Life и Сэма Фишера из Splinter Cell? Нет, это не будет трехглазый очкарик. Если точнее, то очкарик все-таки получится, но не трехглазый. В общем, взглянув на главного героя игры Cold War, вы без труда обнаружите приметы названных господ. И если Мэту Картеру (именно так зовут главного героя игры) от Гордона Фримана досталась в основном внешность, то от бравого полковника Фишера он унаследовал навыки секретного агента. Забравшись в шкуру такого супержурналиста, нам предстоит побывать по ту... то есть по эту, по нашу, в общем, сторону железного занавеса и, как водится, навести демократию в тоталитарном обществе. Такая нелегкая работа у американского охотника за сенсациями.

А начинается все с того, что Мэтью Картер узнает о планируемой встрече президента СССР и агента ЦРУ. Встреча эта жутко засекречена и должна состояться не где-нибудь на загородной даче, а... в мавзолее. Поскольку Мэт - настоящий журналюга, жадный до сенсаций и "горячих новостей", он немедленно отправляется в Страну Советов. Уже позже выясняется, что кое-кому очень невыгодна эта встреча и этот кто-то заинтересован в дестабилизации отношений между супердержавами. А пока Мэту необходимо пробраться в мавзолей и разузнать, что именно будут обсуждать президент "империи зла" и американский агент.

Американский Кулибин

Поскольку Мэт Картер - не Джеймс Бонд и не Hitman, то применять огнестрельное оружие он не стремится. А если он и воспользуется АК-47, то только в самом крайнем случае. Основу его арсенала составляют фотоаппарат и различные самопальные устройства. Конечно, фотокамера в Cold War не обладает никакими ма-





Простите, товарищ, но, по-моему, у вас насморк. Воспользуйтесь моим платком



СТЭЛС, ПРИПРАВЛЕННЫЙ ЭКШНОМ

Разработчики решили разбавить stealth-геймплей небольшой дозой экшна. Ближе к финалу нам дадут поиграть майором Грушковым, который помогал Мэту на протяжении почти всех миссий. В отличие от журналиста, "comrade Grushkov" не станет прятаться по темным углам или под столами (хотя такая возможность есть). Облаченный в бронежилет, он с AK-47 наперевес прорвется сквозь роты спецназа. На протяжении нескольких миссий игра превратится в стандартный экшн с видом от третьего лица.

гическими свойствами, как, например, ее аналог из Fatal Frame. Но благодаря передовым технологиям все-таки позволяет творить чудеса. Так с помощью него можно видеть сквозь стены. Полезная фича, позволяющая узнать, сколько охранников находится в соседней комнате. Еще одно хитрое свойство камеры заключается в возможности "вырубать" часовых при помощи обычного снимка (!). Ловим в объектив голову противника, и - хлоп - он уже лежит на полу без сознания. Кроме этого, Мэт, как парень-золотые-руки, умеет собирать полезные девайсы из любого найденного по пути мусора. Например, из пластиковой бутылки и тряпок получается глушитель для пистолета. Предметов, которые умеет мастерить Картер, насчитывается порядка трех десятков, причем они существенно различаются по сложности конструкции. Есть простые апгрейды пистолетов, пуль, фотоаппарата. А есть штуковины поинтереснее: несколько типов бомб, механизмы для привлечения внимания часовых и т.п. Чтобы получить доступ к новым предметам, игроку нужно подбирать разбросанные по уровням чертежи, которые добавляют ему определенное количество т.н. техпоинтов. По мере накопления последних игрок получает возможность открыть новое устройство.

Легкая прогулка

Все приспособления, которые изготавливает и использует Мэтью на протяжении игры, увеличивают его шансы на выживание. И все бы ничего, если бы не одно "но". Эти самые шансы у журналиста высоки и безо всяких хитроумных ловушек и парализующих дротиков.

Во-первых, жизнь облегчает AI, глупизна которого временами переходит в полную тупизну. Если вы подкрадываетесь к часовому сзади, то, услышав что-то подозрительное, он безостановочно начнет вопрошать на ломаном русском: "Кто здесь?". При этом не факт, что он догадается оглянуться. Тем более что часовые почти всегда патрулируют или стоят поодиночке, что позволяет их обезвреживать без каких-либо проблем.

Во-вторых, маленькое количество уровней. Разработчики расщедрились аж на четыре локации: мавзолей, подвалы Лубянки, Кремль и Чернобыльская АЭС. Причем назвать их большими - погрешить против истины. На одних и тех же локациях может проходить несколько миссий подряд. Вот и приходится бедному Мэту вновь и вновь красться по знакомым как пять пальцев уровням. В результате прохождение становится до смешного легким, а бэкграунды успевают поселиться в печенке.


Часовой уснул на посту. У Мэта в руках "грозное" оружие. Результат предугадать несложно

Не смейтесь, мистер Фишер

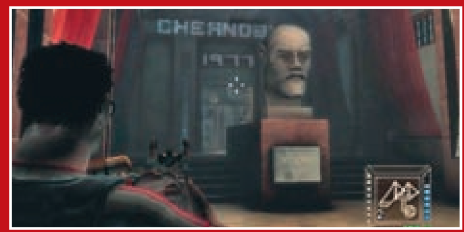
Графика Cold War выглядит удовлетворительно. Рассчитывать на красоты Splinter Cell здесь не приходится, но и шарахаться особо не от чего. Разве только текстуры одежды противников не слишком радуют взгляд. Музыкальное оформление не вызывает раздражения и соответствует происходящему на экране, что неплохо поддерживает игровую атмосферу.

Назвать Cold War удачей Mindware Studios не получится даже с натяжкой. Примитивный AI, затянутое пребывание игрока в одних и тех же стенах, любопытная, но малополезная система создания различных устройств плюс общая вторичность проекта. Дополнительные отрицательные эмоции отечественному пользователю гарантируют многочисленные ложные представления девелоперов о России. В который раз разработчики банально поленились проконсультироваться у специалистов по русскому языку, из-за чего в игру попало несколько неграмотных плакатов.

Так что не бойтесь, господин Фишер. Мэтью Картер вам не конкурент. ©



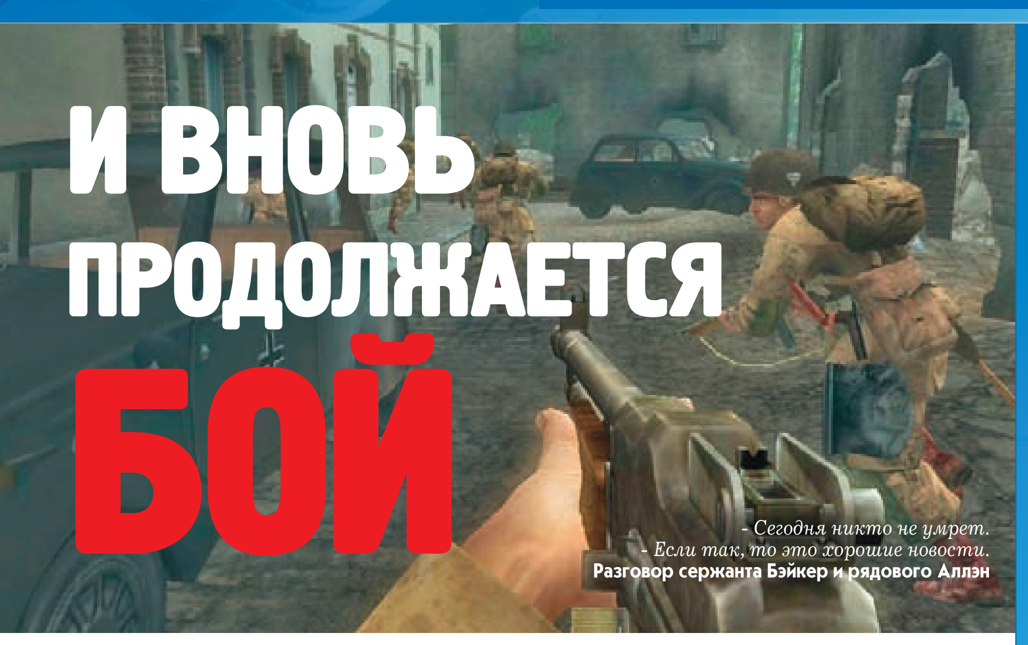
Советские граждане глазами американского журналиста



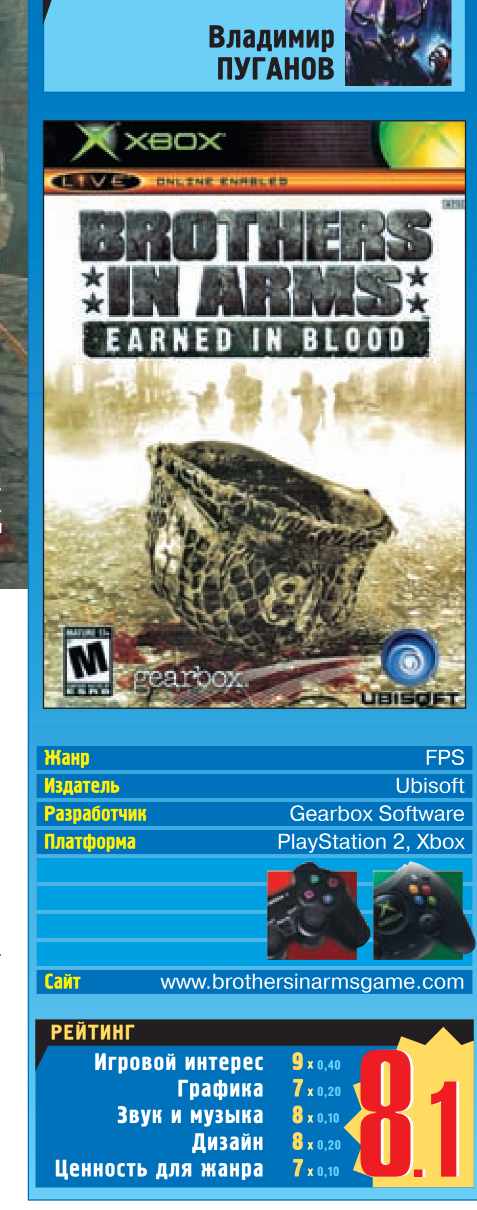
АВТОР

Владимир ПУГАНОВ

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ



- Сегодня никто не умрет.
- Если так, то это хорошие новости.
Разговор сержанта Бэйкер и рядового Аллэн



Жанр	FPS
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Gearbox Software
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.brothersinarmsgame.com

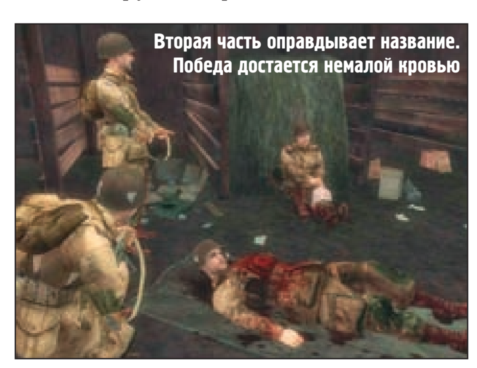
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.1

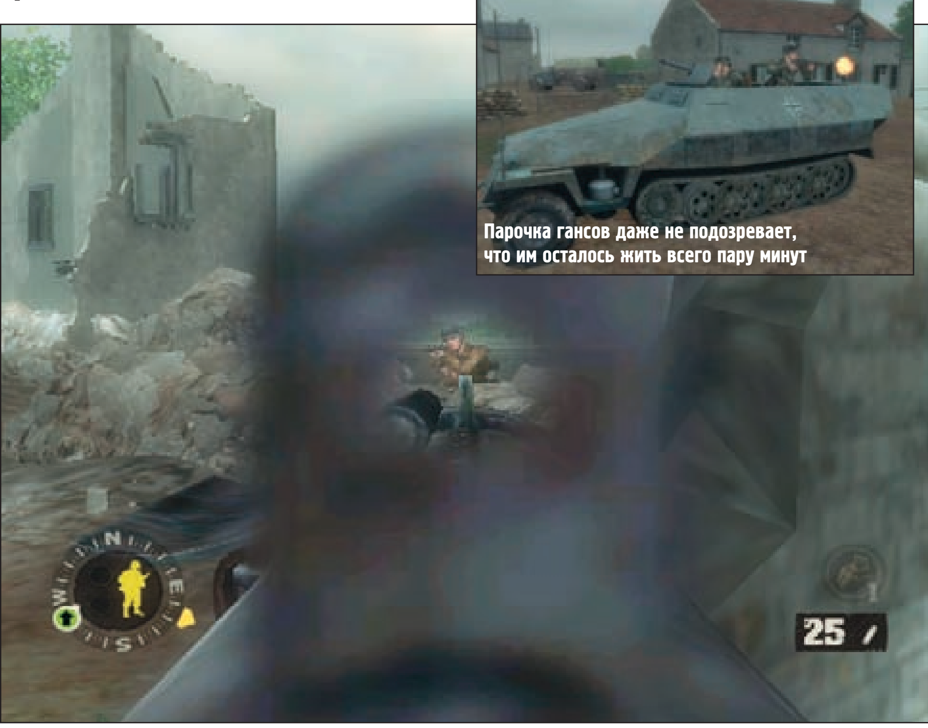
Практически со стопроцентной вероятностью можно сказать, что любая мало-мальски успешная игра в наше время обречена на сиквел, а то и не на один. Brothers In Arms: Road To Hill 30 не стала исключением. Геймплей, в котором нашлось место и стрельбе-пальбе, и тактическому командованию, пришелся по вкусу как критикам, так и геймерам. И продолжение не заставило себя долго ждать. Меньше чем через год Gearbox вновь предлагает нам побывать в Нормандии летом 1944 года.

Игра начинается с того, что наш старый знакомый бывший капрал, а ныне сержант Хартсок ведет беседу с полковником Маршалом. И, как вы уже догадались, обсуждают они не футбольный матч и не новую медсестру. Хартсок рассказывает полковнику о том, чем он был занят, пока мы проходили Road To Hill 30. И если раньше приходилось играть за старину Бэйкера, то сейчас нашим альтер эго станет именно рыжеволосый капрал. События Brothers In Arms: Earned In Blood развиваются одновременно с первой частью. Разница заключается в том, что теперь предстоит взглянуть на мир глазами другого персонажа.


Вторая часть оправдывает название. Победа достается немалой кровью

Сюжет! Как много в этом слове...

Основная сюжетная фишка Brothers in Arms заключается в том, что он повествует не столько о самой войне, сколько о душевном состоянии людей, оказавшихся в гуще сражения. Благодаря талантливым сценаристам, написавшим storyline, и актерам, чьими голосами говорят герои, геймер сможет в полной мере ощутить, каково это оказаться в эпицентре бойни. И пусть здесь безоговорочно правят скрипты, а убитые по ходу миссии соратники чудесным образом воскреснут по ее завершению. Но атмосфера передана просто потрясающе. Уже к середине игры начинаешь по-настоящему сопереживать Хартсоку и его товарищам и расстраиваться всякий раз, когда немецкая пуля находит свою цель. Конечно, сюжетно-ориентированные шутеры сейчас уже не в диковинку, но, несомненно, "Братья по оружию" один из лучших их представителей.



Парочка гансов даже не подозревает, что им осталось жить всего пару минут


Пока одни прикрывают - другие убивают

Тех же щей, да погуще

Именно этим принципом руководствовались девелоперы Gearbox, когда работали над сиквелом. Никаких кардинальных изменений в геймплее нет и в помине. По-прежнему безотказно работает схема: "подавляющий огонь - удар с фланга - победа". Но кое-что разработчики все-таки подправили и изменили. Теперь немцы действуют более обдуманно. Стоит серьезно их потрепать, и они тут же начинают отступать на более выгодные позиции. И хотя маневры AI больше напоминают прописанные скрипты, впечатление остается приятное. При этом попасть в противника стало легче. Стоило мне подобрать снайперскую винтовку в одном из заданий - фрицы сразу начали умирать быстро и часто. Впрочем, вести отстрел врагов обычным оружием тоже проще, чем в первой части. Тем не менее, не стоит думать, что игра превратилась в аркадную стрелялку наподобие недавнего Darkwatch. Уровни построены таким образом, что противник всегда имеет преимущество. Причем не только позиционное, но и численное. Про быстрый вынос фашистов с молодецким "Ура" на устах можно забыть.



Что новенького?

А новенькая фича зовется Skirmish. Этот игровой режим можно проходить и в одиночку, но максимальное удовольствие от него геймеры получат только при игре "вмногером". Суть его в том, что игроку предоставляется возможность отыграть любую из предложенных миссий, причем условия задает сам пользователь. Выбираем сторону (американцы или немцы), карту, условия, цель победы и вперед. Хотите - играйте исторически достоверные миссии, а хотите - берите любую придуманную разработчиками карту. Gearbox существенно расширили multiplayer-составляющую продукта, что не может не радовать. Кроме Xbox Live доступен также режим split-screen, поэтому сразиться с приятелем можно без дополнительных финансовых затрат.



ИСТОРИЧЕСКИЕ ФАКТЫ



Новая часть Brothers in Arms, как и ее предшественница, щедро наполнена дополнительными материалами. Интересующиеся Второй мировой смогут найти в ней массу интересной информации, касающейся знаменитой высадки в Нормандии, в которой геймер принимает непосредственное участие. Вот лишь несколько исторических фактов. Операция проходила под общим командованием американского генерала Эйзенхауэра. Всего было задействовано около 3 млн. военнослужащих. Поддержку с воздуха обеспечивали 11 тыс. самолетов. Морские силы вторжения насчитывали около 7 тыс. кораблей. Помимо войск США, Великобритании и Канады, в операции приняли участие французские, польские и голландские подразделения. Германия вынуждена была сражаться одновременно на Восточном и Западном фронтах. Пока советские войска пробивались на запад, союзники освобождали от нацистов Францию, Голландию и Бельгию. Результатом боев, длившихся с 6 июня по 24 июля, стал захват плацдарма, имевшего протяженность по фронту 100-110 км. Это была крупнейшая десантная операция, спланированная и осуществленная государствами антигитлеровской коалиции во время Второй мировой.

Помимо фактов о самой высадке, разработчики снабдили игру большим количеством документальных фотографий тех лет, а также анализом некоторых образцов вооружения и прочими познавательными деталями.

Покой нам только снится

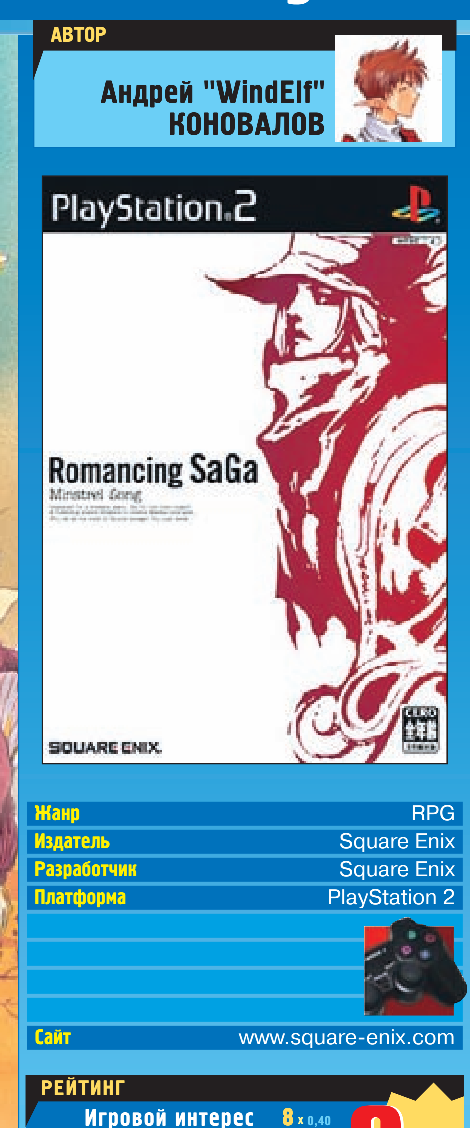
На этот раз разработчикам удалось убить одновременно двух зайцев. Почти ничего не меняя в сути геймплея, они умудрились выпустить качественное продолжение первой игры. Ничего нового, кроме уровней и дополнительных игровых режимов, нет, но сюжет по-прежнему увлекателен. Brothers in Arms: Earned in Blood напоминает интерактивное кино, в котором игроку предоставлена возможность поучаствовать. И возможность эта весьма заманчива.

Тем не менее, внести в проект хотя бы парочку свежих идей не помешало бы. Будем надеяться, что разработчики придумают для уже анонсированной третьей части что-то новое. В противном случае нас будет ждать неиссякаемый поток игр, посвященных каждому солдату 101-ой дивизии США. ©

Romancing SaGa

АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ





Жанр	RPG
Издатель	Square Enix
Разработчик	Square Enix
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.square-enix.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Сюжетная линия	9	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.0

РЕСТАВРАЦИЯ СТАРИННОГО РОМАНСА

Вперед же, на бой! Отзвенела струна,
И падает камнем отчаянье с плеч.
Окончена песня. Страшна та война,
Когда менестрели берутся за меч.
Эовин. "Последняя песня"

Серия SaGa стоит особняком от прочих консольных RPG. Square принципиально не делает ее доступной пониманию казуалов, словно в противовес гиперпопулярной Final Fantasy. SaGa - одна из тех серий, которые отошли от свойственной большинству JRPG линейности и перекочевали в разряд "не для всех".

В число саг входят: трилогия SaGa для монохромного Game Boy (также известная как Final Fantasy Legends), трилогия Romancing SaGa для SNES, дилогия SaGa Frontier для PS one и Unlimited SaGa для PS2. Несмотря на то, что последняя огребла массу тумаков и от журналистов, и от простых геймеров, в Square никто не думал посыпать голову пеплом. Напротив, разработчики решили взять реванш и выпустили ремейк оригинальной 16-битной Romancing SaGa, вышедшей в далеком 1991 году. Японская версия игры называется Romancing SaGa: Minstrel Song, но при переводе на английский подзаголовок потерялся. Посему в США новую ролевушку величают просто Romancing SaGa. Как и SNES-овский оригинал, стало быть.

Восемь путей к победе

Добро пожаловать в мир Мардиас, созданный великим богом Мардой. Давным-давно отгремела эпохальная война, разразившаяся между тремя темными богами и верховным светлым - Элором. В результате старейший из троицы, Смерть, и младшая, Шераха, были лишены своих сил. Средний бог, Саруин, сопротивлялся дольше. В итоге он был пленен и заключен в другом измерении благодаря мощи десяти священных камней - Fatestones, собранных по всему миру героем Мирзой. Но спустя тысячелетия камни потерялись, печать начала слабеть, и вот Саруин снова на свободе, в мире людей. Конечно, он зол пуще прежнего и жаждет мести. Пришло время нового героя, который сможет одолеть Зло.

Конкурс на место победителя Саруина велик. Около десятка персонажей готовы встретить свою судьбу, но только одному из них уготовано спасти мир.

Обновленная Romancing SaGa перешла в 3D, но фигурки героев сохранили классические SD-пропорции[1]. Присутствуют все восемь основных борцов за добро и справедливость из 16-битной предшественницы. Это Albert, Claudia, Jamil, Hawke, Aisha, Gray, Sif, и Barbara. Некоторые, вроде Альберта и Аиши, совсем не изменились и легко узнаваемы, а вот Мириэм, Сиф, Хок мало похожи на свои прототипы.

Мардиас разделен на десять регионов, каждый с уникальным климатом, на-

1. SD - аббревиатура от слов super deformed. Это особый художественный стиль, пришедший из манга, когда фигуры людей напоминают результат неудачных опытов доктора Франкенштейна: гипертрофированные головы, нарочито маленькие конечности и т.д.


Вот это у нас файрбол

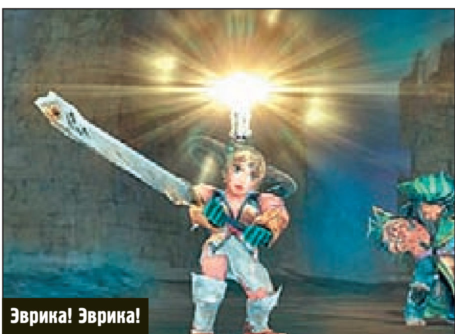


Ну-с, кого там нам еще "заказывали"?



ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

- **Makaitoushi SaGa (Final Fantasy Legend)** - 1989, Game Boy
- **SaGa 2 (Final Fantasy Legend II)** - 1991, Game Boy
- **SaGa 3 (Final Fantasy Legend III)** - 1993, Game Boy
- **Romancing SaGa** - 1991, SNES; 2002, Wonderswan Color
- **Romancing SaGa 2** - 1993, SNES
- **Romancing SaGa 3** - 1995, SNES
- **SaGa Frontier** - 1998, PlayStation
- **SaGa Frontier 2** - 2000, PlayStation
- **Unlimited SaGa** - 2002, PlayStation 2


Эврика! Эврика!

селением и культурой. Начав игру, вы окажетесь в одной из областей мира, в зависимости от выбранного героя, ведь у любого из них собственная биография. Впрочем, в ходе повествования сюжетные линии могут пересечься, а кого-то из основных персов можно даже взять в команду, равно как и некоторых NPC.

Темную силу завяжем узлом

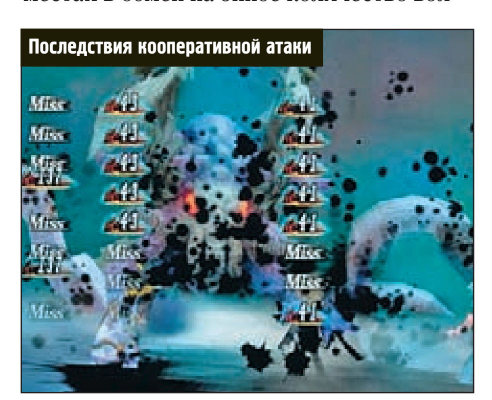
В представителях серии SaGa наличие нескольких сценариев и множества главных героев - явление обычное. Как и в прочих JRPG, геймплей представляет собой путешествие по разным достопримечательностям игрового мира, встречи и общение с праздношатающимся народом, выполнение квестов и поиск важных предметов.

Левелов, как это принято в серии, у героев Romancing SaGa нет. Зато имеются уровни мастерства в определенных дисциплинах, например, фехтовании, магии, прыжках, альпинизме, поиске кладов и взломе замков. Приобретаются они не в битвах, а в специально отведенных местах в обмен на энное количество волшебных камней, выпадающих порой из врагов и получаемых за успешное выполнение заданий.

Боевая система в RS - вполне типична для JRPG: бои протекают в пошаговом режиме. Отметим также, что случайных битв в игре нет, а монстры видны на карте, так что их запросто можно обойти. Сперва игрок дает персонажам инструкции, а затем наблюдает за их выполнением, которое сопровождается красивыми спецэффектами и яростными боевыми кличами. У оружия есть запас прочности. Если он исчерпается, орудие убийства ломается. Впрочем, его можно починить в большинстве населенных пунктов. Типов оружия и магии предостаточно, и каждый позволяет исполнять самые разнообразные боевые приемы. Уровень владения, скажем, копьем не отражается на силе удара или количестве атак. Однако чем он выше, тем меньше очков хода необходимо тратить на выполнение действий. Следовательно, применять особо крутые приемы можно чаще, а оружие при этом практически не портится. Высокий показатель в графах "прыжки" и "альпинизм" позволяет добраться до труднодоступных мест, а охотнику за кладами - отыскать что-нибудь полезное и хорошо припрятанное. Приемы и спеллы выучиваются прямо в процессе боя. Если над головой бойца появляется пиктограмма "лампочки", значит, на него снизошло озарение, способствующее освоению новых убийственных техник.

Партия, как и в оригинале, может включать до пяти участников. Боевая система осталась без значительных изменений, хотя приятные нововведения все-таки есть. В частности, это идеи, реализованные в других частях сериала. К примеру, из Romancing SaGa 2 перекочевала система разучивания новых приемов, а из SaGa Frontier - возможность комбинировать атаки нескольких членов команды. Из Unlimited SaGa - полюбившаяся многим эстетам манера оформления Sketch Motion, используемая в сюжетных видеороликах, предваряющих вход в некоторые локации. Фишка ее в том, что из 25 кадров анимировано всего 10, а изображение обработано "размывающими" картинку фильтрами, что выглядит весьма эффектно. Благодаря перечисленным преобразованиям, Minstrel Song нельзя назвать просто перерисованным портом со SNES.

Некоторые игроки считают, что по ценности для жанра сериал SaGa превосходит глянцевую Final Fantasy. Если при создании FF авторы уделяют наибольшее внимание сюжету, музыке и графике, то разработчики SaGa концентрируются на геймплее, стилистике и проработке окружающего мира. Конечно, SaGa менее популярна (и, что немаловажно, менее попсова), чем ее "кузина" FF, но сериал, несомненно, заслуживает внимания каждого истинного любителя ролевых игр. ©


Последствия кооперативной атаки



Оцените спецэффекты



Самый красивый город Розалии

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ

ПОПЫТКА НОМЕР ДВА

- Ты можешь ехать не так быстро, а то у меня все мелькает перед глазами!
- А ты сделай так же, как я.
- Как?
- Закрой глаза.

Жанр	Racing
Издатель	Playlogic, TDK Mediactive
Разработчик	Synetic - The Funfactory
Платформа	PS2, Xbox
Сайт	www.synetic.de

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Реализм	7	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

6.1

Несмотря на то, что жанр racing изъезжен вдоль и поперек, разработчики не унимаются. Чуть ли не каждый месяц выходят все новые представители этого игрового семейства. Такая ситуация имеет и плюсы, и минусы одновременно. С одной стороны, хорошо, что у геймеров есть возможность выбора. С другой, планка качества поднята лучшими проектами очень высоко и средние продукты обречены на отсутствие внимания со стороны потребителей. К сожалению, World Racing 2 относится именно ко второй категории. Не знай мир таких игр, как Gran Turismo, Forza Motorsport или Need For Speed, то, возможно, детище Synetic получило бы немалую долю внимания. А так, ее удел - оставаться в тени шедевров.

После вступительного ролика игра встречает нас бедно оформленным меню. В глаза сразу бросается то, что доступных режимов всего два: Career и Free Ride. Но не спешите делать выводы. Разработчики учли недостатки первой части, и теперь у игрока есть возможность выбрать на свой вкус один из множества типов гонок. Free Ride позволяет настроить массу параметров заезда, например, количество соперников, уровень "аркадности", выбрать автоматическую либо ручную коробку передач и т.д. Автомобили и трассы открываются не на халяву, а за определенную сумму. Внутриигровая валюта называется speed-bucks. "Скоростные баксы" в ходу в обоих режимах игры, и, чем лучше вы водите свой кар, тем больше зарабатываете.

Что касается "карьеры", то здесь свободы гораздо меньше. Геймеру предстоит одолевать трассы одну за другой и ездить только на тех машинах, которые дадут. Сами же карьерные задания довольно разнообразны. В одних нужно за определенное время проехать все чекпоинты, в других - показать умение делать долгие заносы (наподобие соревнования Drift в NFS Underground), в третьих - обогнать стартовавших раньше соперников. Никуда не делись и классические забавы: Knockout, Test Drive и "кто первый приехал - тому пряник".



Неудачный поворот грозит столкновением с квадратными шинами

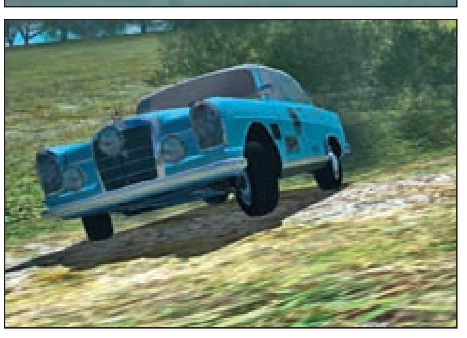




ДВА ГОДА НАЗАД

Первая игра в серии World Racing вышла в 2003 году. Разработчики посвятили ее машинам от Mercedes-Benz. На выбор геймера представлялось более сотни автомобилей от известного немецкого концерна. В основном это были новые модели "Мерседеса", но классические кары, а также экзотика не остались без внимания. Игровая пресса встретила новый симулятор неоднозначно. Одни назвали игру откровенно провальной, другие сдержано похвалили. Так или иначе, первая часть не снискала особой популярности среди геймеров и была благополучно забыта.





Автопарк World Racing 2 насчитывает более полусотни автомобилей. Конечно, до богатства того же Gran Turismo игре далеко. Зато подбор машин довольно разнообразный. Здесь есть как классические модели, так и ультрасовременные концепт-кары. Также присутствуют внедорожники. На большей части машин красуется значок Volkswagen (оно и понятно - разработчики-то немцы). Но есть модели других марок, например, Skoda и Mercedes.

Будни каскадера

Проехав хотя бы половину любой трассы, мы сразу начинаем понимать, что красивое вождение и всяческие выкрутасы неплохо поощряются. Например, за скольжение или обгон соперников мы сможет заработать некоторую сумму очков. Но наибольшую ценность (и сложность) представляют собой езда на двух колесах и долгие прыжки. Первый трюк выполнить довольно трудно, а для второго обязательно наличие трамплинов или горок. Все заработанные подобным лихачеством очки автоматически трансформируются в деньги. Не стоит думать, что игра будет лояльной к игроку постоянно. Нарушения караются предельно жестоко. Если вы протаранили автомобиль оппонента, нагло срезали путь или на скорости 80 км в час врезались в столб, то будьте уверены, за это с вас снимут немалый штраф.

Столкновения со столбами или стенами сулит не только денежное взыскание, но и соответствующие отметины на автомобиле. Модель повреждений - одна из немногих составляющих, которая в "Мировых Гонках 2" выполнена действительно на мировом уровне. Разбитые бамперы болтаются на ходу, капоты подпрыгивают, крылья мнутся. Каким образом модель повреждений влияет на характеристики автомобиля, выяснить не удалось. Даже сильно потрепанный кар продолжал нестись к финишу на полной скорости.

На финишной прямой

Глядя на графику World Racing 2, понимаешь, что если разработчики и уделили чему-то внимание, то явно не ей. Модели автомобилей выполнены еще ничего, но все остальное - просто караул. Ужасные текстуры дорог и объектов - полбеды. Что по-настоящему страшно, так это вода. Такая желеобразная H_2O была нормой года три назад, но никак не сейчас. Как выглядит трафик на дорогах, даже говорить не хочется. В общем, если и есть что-то хуже визуальной части, так это музыка. Двенадцать скучных мелодий будут вас сопровождать в течение всей игры, а надоесть успеют куда раньше.

Но самый главный недостаток World Racing 2 в том, что нет в ней никакой фишки. Выйди World Racing 2 хотя бы год назад, можно было бы сказать, что перед нами неплохая гоночная игра. Но после недавнего релиза Forza Motorsport шансов завоевать внимание геймеров у продукта Synetic очень мало. World Racing 2 проигрывает хиту от Microsoft почти по всем пунктам: реализмом и физикой, графикой, дизайном, в конце концов, просто по игровому интересу. Порекомендовать новую гонку можно разве что поклонникам марки Volkswagen. ©



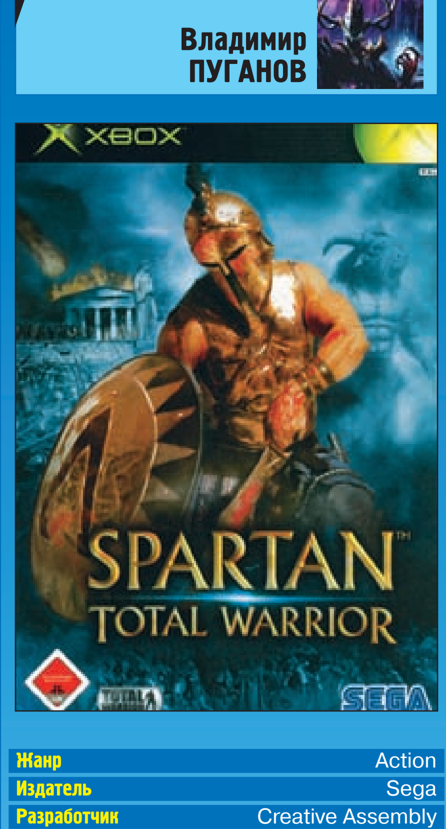
"Реалистичная физика" в действии



АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

АНТИЧНОЕ МЯСО

Мы в огне этой битвы к победе шагаем,
Ведь сам Зевс направляет меня.
Всех, кто встал против нас, мы, как скот, зарубаем,
разбиваем врагов черепа.
Эшелон. "Hector Storms The Wall"



Жанр	Action
Издатель	Sega
Разработчик	Creative Assembly
Платформа	PS2, Xbox, Game Cube
Сайт	www.totalwarriorgame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.7

Спартанцы были народом суровым. Военное дело чуть ли не с пеленок изучали. Сунься к ним с войной, так ответят, что мало не покажется. Как намаялись с ними персы в фильме "300 спартанцев", помните? Это еще цветочки по сравнению с тем, что они устроят римлянам в новой игре, издаваемой "родителями" синего ежика. Знали бы римские легионеры, как их встретят в Спарте, не лезли бы, куда не просят. Гоняли бы себе варваров у границ Империи да наслаждались хлебами и зрелищами.


Йо, чуваки, вы еще не видели, как я нижний брейк танцую

Благородное дело по защите Спарты от толп захватчиков ложится на накачанные плечи безымянного спартанца с прической а-ля Децл. В качестве моральной и, нередко, военной поддержки - немногочисленные сородичи. Кроме них, нашими партнерами по резне станут два закадычных друга и приблудная (в смысле зашедшая на огонек) амазонка. В таком составе им предстоит утереть нос римлянам и показать, кто в Спарте хозяин.

Сюжет в игре незатейлив. Отбившись от легионов противника на родине, спартанцу сотоварищи выпадет доля пройтись огнем и мечом по землям варваров и развалинам Трои. Ролики на движке игры позволят быть в курсе главных событий. Большего сюжетного наполнения, наверное, от экшна и не требуется.

Иду на вы

Нести свободу родным пенатам нам предстоит, естественно, при помощи разнообразного оружия. Менять его можно в любой момент, и от вашего выбора будет зависеть тактика ведения боя. Каждый вид колюще-режущих инструментов обладает настолько мощными спецударами, что от противников далеко не всегда остаются даже ножки да рожки. В комплекте с каждым оружием поставляется еще и уникальное заклинание. Как правило, такие спеллы отличаются большим радиусом поражения. Молот Беовульфа[1] вызывает такое землетрясение, что бедные римляне взмывают вверх аки птицы. Спартанский щит и вовсе превращает недругов в каменные изваяния, прямо как буркала Медузы Горгоны. Заклинания можно эффективно комбинировать, на-

1. Там и сам Беовульф есть. Если вдруг вы знаете, что Беовульф жил лет так на 500 позже и на территории современной Швеции, то не расстраивайтесь, может, это какой-нибудь другой Беовульф? Пра-пра-пра-дедушка?




Кто сказал "Кто имеет медный щит, тот имеет медный лоб?!"

пример, превратить всех врагов на экране в статуи, а затем садануть молотом по земле. От толпы римлян останется только груда камней.

Вообще, наш грозный дредоносец спартанского разлива иногда напоминает сверхмощную соковыжималку. А в качестве фруктов выступают целые легионы противников. Спартанец врезается в строй щитов, и уже через секунду становится сложно разобрать происходящее из-за литров крови, брызгающих во все стороны на радость Аресу. Кстати, последний выступает в игре как комментатор и всячески смакует наиболее брутальные моменты происходящего.

"Век живи - век учись". Так гласит народная мудрость. И если 100 лет нашему спартанцу еще никто не обещал, то научиться кое-чему он может. Прокачивая между уровнями здоровье, силу и магические способности, герой постепенно превращается в мини-вариант Геракла и сущий кошмар всех легионеров. Линейка здоровья становится все длиннее и длиннее, растут и возможности героя по использованию заклинаний. Но не стоит радоваться раньше времени. Численность врагов увеличивается в арифметической прогрессии, а боссы ощутимо борзеют с каждым новым уровнем.

Издержки производства

Кроссплатформенные проекты редко бывают красивыми из-за различий в возможностях консолей текущего поколения. Тем не менее, разработчикам удалось сделать Spartan: Total Warrior симпатичным на всех трех приставках. Локации и спецэффекты выполнены на твердую четверку.

Но! Уместить без тормозов огромное количество дерущихся воинов на экране - это вам не импа из BFG застрелить. Наличие подобной массовки обошлось недешево. В ближнем бою солдаты напоминают дуболомов из сказки про безмозглое чучело и трусливого льва.

С музыкальным оформлением игры все в порядке. Боевые барабаны и пафосные хоры прекрасно подходят к творящемуся на экране массакру.

Spartan: Total Warrior оказался очередным экшном в античных декорациях. Надо отметить, весьма добротным. Правда, недостатка в подобных проектах сейчас не наблюдается, особенно на PS2. Там спартанец вряд ли выйдет победителем из схватки с God of War, который переруливает его по всем пунктам. А вот владельцам Xbox и Game Cube (на котором "мясных" игр совсем немного) Spartan вполне может понравиться. ©

СТАРШИЕ БРАТЬЯ


Все равны, как на подбор,
Где же дядька Черномор?

Серия Total War хорошо известна любителям PC игр. С 2000 года "тотальная война" обосновалась на винчестерах стратежных фанатов. За это время вооруженные конфликты разгорались на территории древней Японии и просторах средневековой Западной Европы. Теперь пришла очередь Древнего Рима. В прошлом году Creative Assembly выпустила новую игру серии, которая, наконец, перешла в полное 3D. Rome: Total War по праву стала одной из лучших стратегий 2004 года на PC и недавно обзавелась add-on'ом про вторжение варваров на земли некогда великой Римской Империи. На гребне успеха тайтла разработчики решили "объявить войну" и консольщикам. В итоге получился этакий блицкриг. В марш-броске на приставки игра утратила всю стратегичность, а взамен получила тонны ураганного экшна. Радикальные изменения коснулись и сеттинга. В компьютерной игре Creative Assembly старалась придерживаться исторической достоверности, и мифы античности там были, как и положено, интересными выдумками жрецов. Но в консольном варианте всякие Медузы, химеры и ожившие покойники (куда уж без них) - вполне реальные персонажи, с которыми положено сражаться. Да и боги здесь совсем не каменные истуканы, а высшие силы, и они могут снизойти до общения с героем.


Восьмое чудо света. Мобильный вариант


Та-а-к. Кто тут не за "Спартак" болеет?

Soul Calibur III

АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Ярослав "Gugeifer" ГУГИЕВ

Теперь все, что мне остается, так это пересказать свою историю потомкам,
И, наконец, спокойно ждать своего конца.
Засаламель



Жанр	Fighting
Издатель	Namco
Разработчик	Namco
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.soulcalibur3.namco.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	10	x 0,10

8.4

ЛЕГЕНДА, КОТОРАЯ НИКОГДА НЕ УМРЕТ

Десять лет назад, в далеком 1995 году, Namco выпустила на игровых автоматах игру Soul Edge. В отличие от сверхпопулярного в те времена Tekken 2, Soul Edge предложил необычную систему ведения боя, в котором персонажи использовали холодное оружие. Спустя три года на игровых автоматах появился Soul Calibur. Еще через год он вышел на консоли Dreamcast. В 2003 году по миру величественно прошествовала вторая часть серии. И сейчас, спустя десять лет с момента выхода Soul Edge, Namco подарила игрокам всего мира Soul Calibur III.


Задави красавицу часовой шестеренкой!

НЕБОЛЬШИЕ ПОЯСНЕНИЯ

У тех, кто первый раз слышит о Soul Calibur, может возникнуть куча вопросов: что за скрытые персонажи, что за предварительно созданные герои? Попробуем объяснить.

От серии к серии в SC существует стандартный набор героев. Эти бойцы, как правило, наделены собственной сюжетной линией, богатой предысторией, оригинальным внешним видом и порой неповторимым набором ударов. Это и есть **основные игровые персонажи.** Часть из них изначально являются **скрытыми персонажами.** Чтобы сделать их играбельными, игрок должен выполнить ряд определенных условий, поставленных разработчиками.

Каждый из основных героев владеет некоторым набором оружия. Базовое доступно с самого начала игры. Дополнительное придется открывать по ходу игры или покупать в магазине. Отличия от базового заключаются в том, что дополнительное оружие дает игроку бонусы при его использовании. Например, некоторые мечи могут пробивать блок…

Помимо этого, в SCIII появились пре-созданные герои и персонажи, созданные игроком. **Предварительно созданные герои** - это бойцы, которых Namco запрятала в игру в качестве дополнительных персонажей. Они не связаны с какой-либо сюжетной линией, зачастую копируют техники боя основных персонажей и, по сути, являются вторичными бойцами, засунутыми в игру до кучи.

Ну, и, наконец, **создаваемые герои** - персонажи, которых игрок может сделать сам, зайдя в режим **Character Creation.** Почитать об этом режиме вы можете в соответствующей главе.

Давним-давно...

Меч был скован кузнецом. В начале это был просто Меч. Он не обладал никакими сверхъестественными особенностями и представлял собой только заточенный кусок металла. Но, пройдя через множество битв и закалившись в крови врагов, он стал обретать демонические силы. Меч превратился в мощнейшее оружие, поглощающее души воинов. Меч Soul Edge стал легендой. Однажды Герой завладел Мечом. Воля Героя смогла покорить силу Меча, и с помощью Soul Edge Герой принес мир и спокойствие в страны, которые раздирала война. Люди сделали этого Героя Королем. Но всегда найдутся те, кто завидует. Принц, сын Короля, желая повторить подвиги отца, выкрал Меч. Soul Edge моментально завладел душой Принца. Чтобы остановить собственного сына, Король выбил Меч могучим ударом. К несчастью, атака Короля забрала жизнь Принца. После этого легендарное оружие, Soul Edge, пропало, навсегда оставшись в легендах и сказаниях.


Фирменная школа Мицуруги.
Мы вправим любой позвоночник!

Король, потерявший покой после смерти сына, нашел великого волшебника и дал ему поручение. Из осколков проклятого меча - исчезнувшего Soul Edge - был скован святой меч Soul Calibur. Цена создания оказалась высока. Король отдал для этого собственную жизнь.

Секта стражей из века в век охраняла священный меч, выполняя последнюю волю Короля: не допустить появление Soul Edge в этом мире. Каждый раз перед появлением проклятого меча самые отважные герои, а также самые злые существа этого мира приходят за оружием. И именно от того, кто победит, зависит, превратится этот мир в хаос или в нем опять на некоторое время наступит покой.

Это бесконечная история соперничества двух мечей. Мечей, которые для большинства героев стали живым воплощением легенд и сказаний. Мечей, переходящих из поколения в поколение: Soul Edge и Soul Calibur.

Проклятый меч дал название самой первой части игры. Остальные три части носят имя священного меча.

Это абсурд...
Ты недостоин того, чтобы найти меч

Сюжет игры объединяет всех героев общей целью - поисками двух легендарных мечей Soul Edge и Soul Calibur. Однако у них теперь появилось еще одно связующее звено. Бессмертный маг Засаламель, заключенный в бесконечный цикл реинкарнации, в каждом новом перевоплощении ищет возможность разорвать круг перевоплощения и покончить с собственной жизнью. На этот раз его взор пал на проклятый и священный мечи, которые, наконец, смогут выполнить его заветную мечту.

Soul Calubur III предоставляет богатый выбор игровых режимов. Каждый из них отличается от предыдущего и в меру интересен. Рассмотрим их все по порядку.

Tale of Souls

Каждый персонаж, преследуя собственные цели, путешествует по миру, разыскивая легендарный меч Soul Calibur. Кто-то пытается его уничтожить, кто-то жаждет завладеть силами, хранящимися в мече. Некоторые, наоборот, разыскивают легендарного Лазурного Рыцаря (так пафосно в SCIII стали величать Nightmare), даже не подозревая о мече.

Прохождение режима разнообразят сюжетные развилки, предлагающие двигаться по карте в том или ином направлении. Ведомый судьбой герой, в зависимости от выбранного маршрута, сразится с теми или иными персонажами, после чего доберется до финальной схватки с обладателем легендарного меча.

Все скрытые персонажи открываются именно в этом режиме. Некоторых достаточно просто победить, если вас угораздило посетить родную страну героя; некоторых придется добиваться, участвуя во множестве поединков. Теперь в одиночной игре можно использовать специальное оружие. В Soul Calibur II подобное издевательство над врагами разрешалось только в Weapon Mode. Здесь же вы можете выбрать самый сокрушительный меч из доступных и пойти крошить соперников. При условии, что этот меч уже был открыт. Помимо этого, дополнительное обмундирование для создаваемых ге-

ZASALAMEL



Засаламель отличается довольно интересным стилем ведения боя. Его длинная коса только на первый взгляд кажется неповоротливой. На самом деле у этого персонажа огромное количество быстрых комбинаций, а также парочка эффективных ударов. Сейчас, спустя некоторое время с момента выхода игры, Засаламель считается одним из самых сильных героев.

роев будет открываться после определенного количества боев.

В этом режиме можно играть только за основных персонажей. Бойцов, созданных в режиме Character Creation, в Tale of Souls выбирать нельзя.

Еще одна интересная находка режима - дополнительные схватки. После некоторых боев ваш персонаж заметит, что за ним наблюдают. Ему будет предложено остаться на месте схватки и подождать нового противника. Обычно в таких битвах вам будут открывать новых предварительно созданных, иногда довольно сильных персонажей.

Не стоит откладывать джойстик перед очередным сюжетным роликом. Ведь теперь они стали интерактивны. Стоит зазеваться, и ваш персонаж обязательно получит по темечку, и следующий бой придется начинать с меньшим количеством здоровья. Финальных заставок стало две. Продвинутая и обыкновенная. Продвинутая продемонстрирует другое окончание финального ролика, если вы успеете нажать необходимую комбинацию кнопок, которую предложит всплывающая подсказка.





Олимпийские игры. Прыжки через обруч

Chronicles of the Sword

Этот режим предлагает сыграть в простенький гибрид стратегии с элементами RPG. Для удобства подачи сюжетной основы он разбит на главы. У каждой главы есть небольшое предисловие и цели, которые необходимо выполнить, проходя ее. Основная движущая сила - ваши бойцы, которых вы предварительно должны собрать в редакторе, аналогичном Character Creation. После чего начинайте передвигать своих подчиненных по местности, захватывая по пути укрепленные пункты (башни, форпосты, замки). Сражение с обитателями форпостов выглядит следующим образом: вначале ваши персонажи должны добежать до укрепления, разрушить его, после чего из него вылезет супостат, против которого придется вести бой. Чтобы жизнь легкой не казалась, уровень вражеского героя обычно в пару раз выше уровня ваших персонажей. В конце каждой главы вас будет ждать босс, засевший в последнем замке. Во время прохождения очередной миссии можно встретить основных героев игры, победа над которыми награждается большим количеством экспы, иногда даже соизмеримым с опытом, полученным за взятие главного замка.

К плюсам можно отнести систему повышения уровней бойцов. Каждый герой располагает определенными характеристиками, которые повышаются с набором уровней. Захваченные форпосты можно апгрейдить.

Этот режим - самый выгодный в плане получения дополнительного обмундирования для созданных героев.

Из недостатков - он абсолютно линеен. Здесь нельзя подгружать персонажей, созданных в Character Creation. Чтобы сохраниться, игроку потребуется захватить финальный замок. Прохождение главы отнимет у вас около 20-30 минут. Во время прохождения главы сохраняться запрещено.

World Competition

Имитация режима чемпионата. Выбранный персонаж поочередно сражается с другими бойцами, поднимаясь по турнирной лестнице. Соответственно, чем дальше вы пройдете, тем сложнее будут бои. Также в этот режим можно играть вдвоем.

Mission Mode

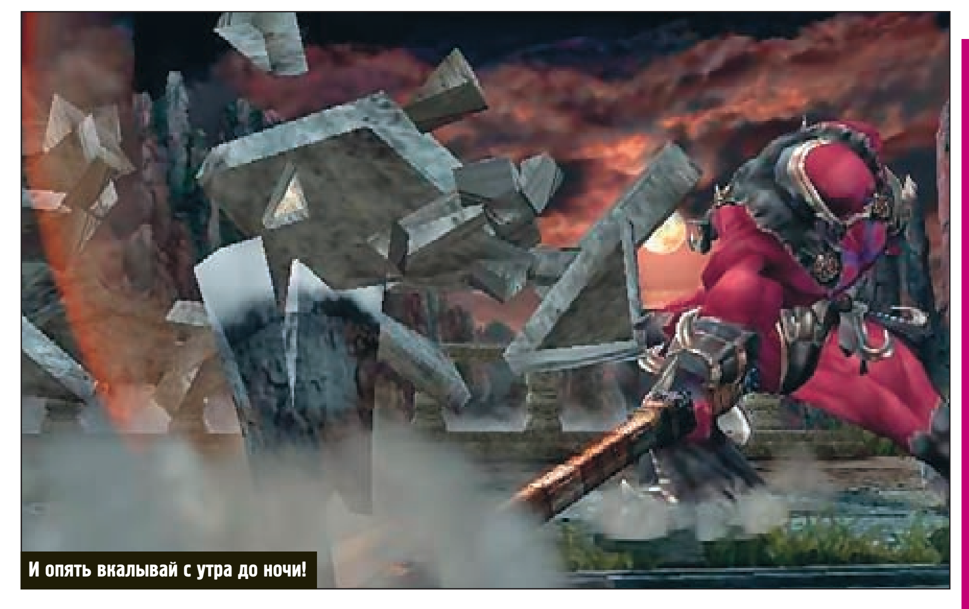
Различные одиночные миссии, а также старые игровые режимы типа Survival теперь перекочевали в этот раздел. Все задания можно проходить на трех уровнях сложности. В одном придется швырять

TIRA



Тира с самого детства была связана с таинственной организацией наемных убийц. После падения семени зла организация отказалась от Тиры, и та была вынуждена странствовать по всему миру. Однажды она услышала о Найтмере, таком же беспощадном убийце, как и она сама. Тира присягнула на верность Лазурному Рыцарю. Теперь ее задача - найти проклятый меч Soul Edge и новое тело для него.

Тира в совершенстве владеет ringblade'ом - кольцом с остро отточенной внешней кромкой. Это персонаж, которым лучше драться на средних дистанциях. Тира достаточно сложна в освоении, и пока никто толком не научился ею играть. Персонажа рекомендуется выбирать опытным игрокам, уверенным в своих силах.


И опять вкалывай с утра до ночи!

противника о стены, чтобы нанести ему повреждения, в другом - собирать выпадающие из оппонентов монетки, в третьем - сражаться с гигантским колоссом...

Во всех миссиях тикает секундомер. Чем меньше вы потратите времени на прохождение, тем выше будет награда.

Самое смешное оружие для каждого персонажа (весла, веники и т.д.) открывается именно в этом режиме.

Practice

Во время тренировки старый наставник Olcadan познакомит вас с терминологией игры, а также обучит выбранного персонажа некоторым ударам. Режим разбит на несколько этапов, начиная с самого простого, куда будет полезно заглянуть новичкам, и заканчивая продвинутым, представляющим определенный интерес и для опытных игроков. После прохождения тренировки персонажу подарят древний меч.

SIEGFRIED, NIGHTMARE И ROCK



Зигфрид унаследовал большинство приемов Найтмера, которого мы видели во второй части игры. Новый Найтмер поначалу, кажется, владеет абсолютно звериным стилем боя. По скорости оба этих персонажа равны, хотя чисто визуально кажется, что Зигфрид быстрее. На освоение Найтмера начинающему игроку потребуется гораздо больше времени.

Рок - еще один персонаж, вернувшийся из первой части. Гигантский варвар, чем-то копирующий легендарного киммерийца Конана. Его цель - просто победить всех бойцов и забрать меч в качестве награды. По стилю боя Рок во многом похож на Астарота из второй части.

Character Creation

Режим создания персонажа. Выбираете класс (варвар, воин, пират и т.д.), подбираете ему мордашку и наряжаете в понравившиеся одежки (которые вы предварительно открыли в других режимах или купили в магазине). Также дозволено менять цвет любого аксессуара или частей тела. Чем больше битв вы проведете за созданного персонажа, тем больше опыта он наберет. В дальнейшем он сможет применять различные техники ведения боя и оружие. Созданных в этом режиме персонажей нельзя использовать в Chronicles of the Sword.

К сожалению, по правилам мировых чемпионатов этих персонажей нельзя выставлять на турнирах.

Museum

В музее можно просмотреть видеоролики персонажей, открытые после прохождения, различные зарисовки героев, арен. Все дополнительные бонусы появятся в магазине после прохождения других режимов.

Shop

Дополнительное оружие для основных героев, одежду, классы создаваемых персонажей, миссии, зарисовки персонажей и видеоролики покупаются в магазине. Для удобства игрока весь доступный инвентарь разбит на классы и расфасован по трем различным отделам.

Отражение души в твоих глазах

Soul Calibur III сделан на графическом движке предыдущего хита от Namco, Tekken 5. Движок был переработан под требования игры и специально оптимизирован для консоли PS2.

SETSUKA



Сэцка мстит за смерть своего учителя, погибшего после битвы с Мицуруги. Сэцка - боец ближнего боя, хотя она имеет в своем арсенале пару приемов, позволяющих быстро сократить дистанцию между ней и соперником. Несмотря на то, что ее удары кажутся молниеносными, не стоит заблуждаться. Мнимая скорость может погубить неопытного игрока.

Сэцка - первый персонаж, у которого был найден глитч-бросок (об этом подробнее читайте в тактике)

Из плюсов проекта, заметных невооруженным глазом отметим обилие графических эффектов, шикарнейшие ролики на движке, высокодетализированные арены. Изменения коснулись, в основном, оформления уровней, на которых теперь постоянно что-то происходит. Если вы сражаетесь в башне с часами, то можно наблюдать за движением шестеренок. Ну, а если битва застала вас во дворце - любуйтесь водой, плещущейся за пределами ринга, восторгайтесь светом, который проникает на открытый балкон замка. Большее количество визуальных эффектов сделало игру более яркой и сочной. Кстати, вместе с движком Tekken 5 пришли разрушаемые полы. Вмазали удачно тяжелым молотом - наблюдайте разлетающиеся осколки плитки.

По сравнению со второй частью, чуть более детализировано выглядят персонажи, дизайн которых был также переработан. Качество проработки героев хорошо заметно при использовании захватов или выполнении ударов (при создании анимации не обошлось без motion capture). Камера сама подберет наиболее удачные ракурсы для демонстрации действий

ABYSS И NIGHT TERROR



В зависимости от того, насколько правильно вы пройдете режим Tale of Souls, финальным для вас предстанет один из двух боссов:
- Abyss - видоизмененная форма Засаламеля. Если вы встретили его в конце игры, значит, во время прохождения вы выбрали не ту развилку или проиграли хотя бы один бой;
- Night Terror - единственно правильный босс игры. Чтобы встретиться с ним, ваш герой должен пройти целиком Tale of Souls, выбирая верную дорогу, не проиграть ни одной битвы и выиграть бой у Олькадана. Тогда в финале вас встретит эта видоизмененная форма Найтмера, живая сущность Soul Edge.



Прикурить? Всегда пожалуйста!

бойцов. Еще один большой плюс - уровни загружаются быстро, геймеры не успевают скучать за консолью.

К сожалению, игра иногда начинает притормаживать при большом количестве эффектов. Но, стоит отдать должное разработчикам: из консоли выжимается максимум того, на что она способна. Уровень детализации бойцов, созданных в Character Creation, заметно ниже, чем у основных персонажей. Качество принесено в жертву разнообразию: количество рюшечек, которые вы можете повесить на созданного героя, поражает воображение.

Отзвуки далекой битвы

Звуковое сопровождение игры осталось на прежнем уровне. Музыкальные треки очень похожи на те, что мы слышали во второй части игры. А вот сама озвучка стала значительно лучше. Чего только стоят одни реплики в начале боя или крики героев при выполнении некоторых ударов.

Дурная наследственность

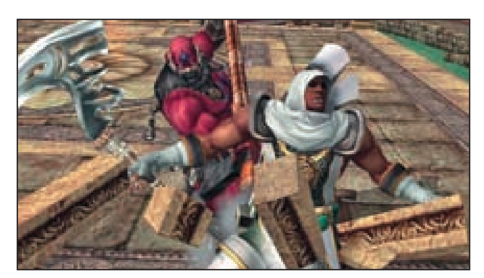
Большинство игроков профессионального уровня уже успело похоронить игру, откопать и похоронить еще раз. Нам такой подход кажется не совсем оправданным. Произошло это, в основном, из-за большого количества багов, допущенных разработчиками. Кто знает, возможно, это было сделано намеренно, ведь о многих недостатках было известно еще со времен предыдущей части. Например, некоторые персонажи умеют моментально приседать. На практике это выглядит следующим образом: предположим, вашего героя ударили "верхним ударом". Пока противник выполняет на экране соответствующую анимацию, ваш персонаж приседает. Неважно, что будет показано, как меч входит в голову. Повреждений это не нанесет, потому что боец уже присел.

Также некоторые претензии можно предъявить к разной высоте стен. Визуально они выглядят так, что перебросить через них противника не представляется возможным. На деле оказывается, что большинство персонажей с легкостью выкидывают оппонента за пределы ринга.

Легенда, которая никогда не умрет...

Два года ожидания, и у нас на руках игра, поднимающая планку качества файтингов на новый уровень. Это случилось не только за счет улучшения внешнего вида, введения новых режимов, но и в результате изменений, которым подверглась система боя. Стоит признать, что теперь Soul Calibur стал сложней для освоения. А допущенные разработчиками недочеты (возможно, намеренно) еще больше усугубляют и без того незавидное положение новичка, берущегося за игру "с нуля", без опыта сражений в предыдущих сериях. Однако именно эта глубина привлекает профессиональных игроков, которым приходится заново учиться и принимать обновленные правила ведения боя. Soul Calibur III вышел и вновь изменил отношение как к жанру файтингов, так и к тому, как их следует делать. Новые игровые режимы - стратегический, создания персонажа, сюжетного прохождения - это реальные достижения новой серии. Пожалуй, следует признать, что Soul Calibur III - лучший файтинг, вышедший на PS2, каким бы сложным, ориентированным на профи, по-своему странным и отличным от других он бы не был.

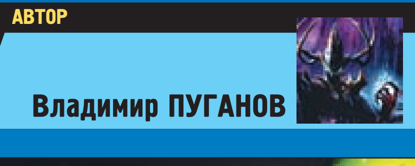
Так что выбирайте любимого персонажа и - в путь, за живой легендой, которая никогда не умрет... ©





А я тебя вижу!

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ







Вечный зов

Сказал он: эта тварь приходит ночью
И ровно в три, от церкви у холма.
Но я ведь не сошел еще с ума -
Не верю в то, что не видал воочью.
Г.Ф. Лавкрафт. "Вестник"

Жанр	Horror adventure/FPS
Издатель	Bethesda Softworks, 2K Games
Разработчик	Headfirst Productions
Платформа	Xbox
Сайт	www.callofcthulhu.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	9	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

8.7

Долог и извилист был путь Call of Cthulhu на прилавки магазинов. С проектом Headfirst Productions постоянно что-то приключалось. То дату релиза переносили, то от финансовых проблем издатели загибались. Фанаты Лавкрафта объясняли это происками какого-то Ньярлатотепа. А остальные либо вовсе махнули на игру рукой, либо продолжали терпеливо ждать этот долгострой, по большей части из интереса: что же там такого можно шесть лет делать? Но любому, даже самому длительному ожиданию, когда-нибудь приходит конец. Игра вышла и, хвала Древним Богам (плюс отдельное спасибо Bethesda, за то, что взялась издавать проект), ожидания оказались ненапрасными.



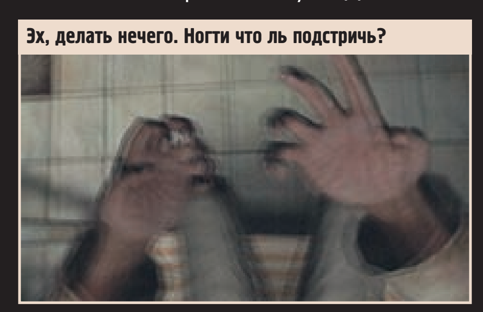
На игровой мир нам предстоит смотреть глазами частного детектива Джека Уолтерса. В заброшенной усадьбе засели какие-то сумасшедшие фанатики неизвестного культа, и нам надобно вместе с полицией разузнать, чего это им неймется. Ладно бы эти культисты просто занимались своей чертовщиной и никого не трогали. Так нет ведь, они шастают по окрестностям и нарушают покой честных граждан. Пробравшись в усадьбу, мы обнаруживаем, что это секта уж точно не относится к Свидетелям Иеговы. На стенах развешаны непонятные картины, нарисованные кем-то, кто явно пребывает не в себе. А уж подвал и вовсе напоминает морг с кучей мертвых тел. Самое странное, что в одной из комнат мы обнаруживаем целые горы наших, то есть Джека, фотографий. Весь этот культный фан-клуб не предвещает ничего хорошего, это уж точно. Самое же интересное начинается после того, как... В общем, в результате этого расследования Джек Уолтерс отправляется на отдых в психушку. Симптомы более чем очевидные: безумный взгляд и бормотание на непонятном языке в комплекте с амнезией.

Через 6 лет Джеку удается, как уверяют врачи, вылечиться (ха, наивные) и вернуться к работе. И работа не заставляет себя ждать. В маленьком портовом городишке Иннсмауте пропал лавочник, и нам необходимо его найти. Что ж, надо, так надо. Прибыв на место, Джек понимает, что попал в крайне странный городок. Местные жители очень неразговорчивы, церкви заброшены, на одном из зданий красуется табличка "Эзотерический культ Дагона".



- Видишь интерфейс?
- Нет.
- А он есть!

Эх, делать нечего. Ногти что ль подстричь?



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

"Не мертво то, что в вечности живет"



Влияние Говарда Филлипса Лавкрафта (1890-1937) на литературу ужасов (и не только на нее) тяжело переоценить. Современные мастера жанра хоррор (тот же Стивен Кинг) не скрывают своей симпатии к книгам Лавкрафта. Многие музыкальные группы посвящают песни Мифам Ктулху, а особо увлеченные даже все свое творчество. Некоторые из произведений писателя удостоились экранизации (разной степени успешности). Даже до ролевого поприща Ктулху и сотоварищи умудрились доплыть/долететь/доползти. В 1981 году компания Chaosium Inc. создала настольную игру Call of Cthulhu, которая продается по всему миру не самыми маленькими тиражами.

К сожалению, популярность пришла к Лавкрафту уже после смерти. Жизнь писателя была непростой. Из-за частых болезней, ему так и не удалось получить даже среднее образование. При этом он был очень начитанным человеком и обладал широким кругозором. Притом, что Лавкрафт жил практически безвыездно в Провиденсе, он вел активную переписку с рядом известных авторов той эпохи. Среди них можно отметить создателя Конана-варвара - Роберта Говарда.

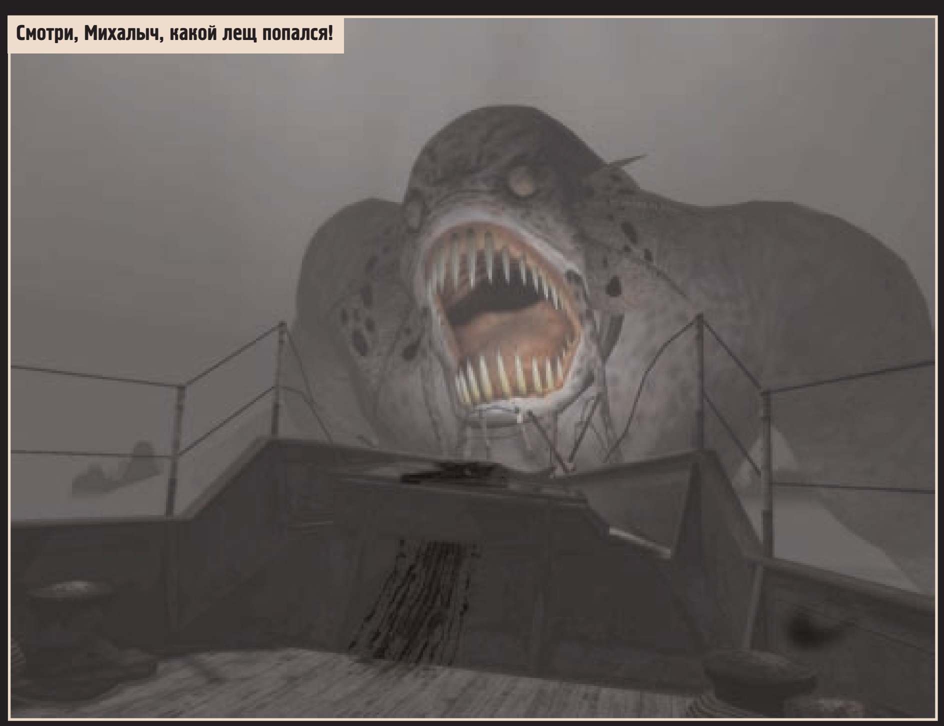


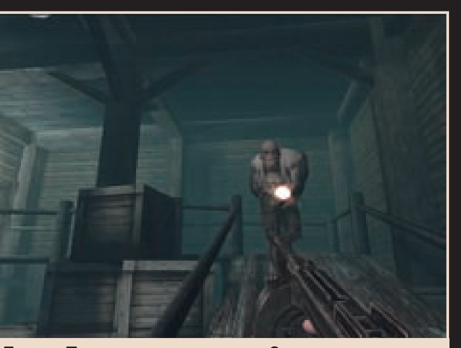
Ответы на все возникающие вопросы (а вопросов будет немало) Джек будет искать на протяжении всей игры.

Хитрый интерфейс

Первое, на что обращаешь внимание в игре, - полное отсутствие лайфбара и вообще всего, что принято называть словом "интерфейс". Как же узнать, сколько еще протянешь, и сколько патронов осталось? А где оружие? Все более-менее становится на свои места, когда нажимаешь на спасительную черную кнопку геймпада. Появляется экран инвентаря и изображение небритого дядьки со странным взглядом. Немалый игровой опыт подсказывает, что сюда будут складироваться все нужные предметы, а дядька - это мы. Вверху экрана расположился дневник, для сбора полезной (еще как полезной) информации и "бумажных" улик, часы и, кхм, шприц с морфием. Как указывает подсказка, нужен он на крайний случай. Да, да, мы и не сомневались. Любой уважающий себя частный детектив использует морфий в самых крайних случаях. Ну, или в пятницу после работы, потому что была тяжелая неделя и вообще…

Смотри, Михалыч, какой лещ попался!





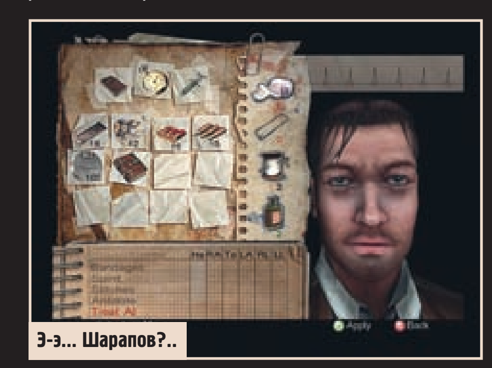
Против Томми-гана нет приема. Окромя другого Томми-гана

Если с иконками для предметов все сразу становится понятно, то бутылочки, бинты и прочая медицинская утварь может вызвать вопросы. Разработчики посчитали, что схема "ранили-наступил-на-аптечку-снова-в-бой" устарела. Поэтому Headfirst пошла другим путем. Аптечки, конечно, будут, но использовать их придется несколько иначе. Представьте себе ситуацию: будучи весьма потрепанным в бою, вы неудачно спрыгиваете с верхнего этажа. Разумеется, вывих ноги, а то и перелом, обеспечен. Как следствие, прихрамывание при ходьбе, которое мешает не только стрелять, но и просто по-человечески стрейфиться. Лекарств мало. Что делать? Заходим в меню, выбираем поломанную ногу и лечим именно ее. При этом все остальные раны остались не перевязанными. Есть, конечно, шанс истечь кровью, но мы хотя бы бегать можем. Если же лекарств с избытком, то можно одним нажатием кнопки вылечить все свои болячки разом. Также придется забыть про самоврачевание в разгар боя. Перевязка ран требует секунд 5-8, и если вас в это время ударят, то извольте начать все с начала.

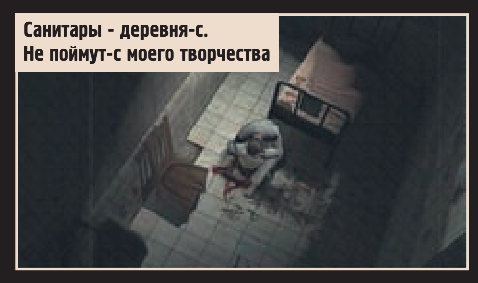
Работа частного детектива опасна и трудна

Те, кто привык решать проблемы, заручившись поддержкой господ шот- и Томми-гана, поначалу будут расстроены. Добрую половину игры единственным нашим оружием станет головной мозг. Первые пять уровней мы исследуем Иннсмаут, пытаемся разговорить местных жителей и разгадывать пазлы. Головоломки в игре нельзя назвать очень сложными. Манипуляции с предметами встречаются не слишком часто и, как правило, их применение очевидно. А вот подбор паролей к сейфам - дело куда более интересное. Например, шифр к сейфу одного из местных жителей решается логическим сопоставлением календарных дат. А комбинация к сейфу старого священника - при помощи почтовой открытки и таблички в его комнате. Следует отметить, что изучение дневников персонажей несет не только сюжетную нагрузку, но и является необходимым для прохождения.

Разумеется, "вынюхивание", как выражаются жители Иннсмаута, в конце концов приведет к конфликту. А поскольку Джек не носит с собой оружие, то лучшими способами остаться в живых на первых порах станут использование темных углов и ускоренного перемещения по местности. Раз-



Э-э... Шарапов?..


Санитары - деревня-с.
Не поймут-с моего творчества

работчики внесли в игру простенькие stealth-элементы, благодаря которым геймплей обогащается и становится эдаким жанровым сплавом adventure, stealth и классического экшна.

Что касается отстрела агрессивных субъектов, то Headfirst приберегли для этого неплохой арсенал. Врагов можно поймать на мушку разнокалиберных пистолетов, двустволки, ружья или знаменитого автомата тов. Томпсона.

Глаза у страха больше, чем вы думаете

Самый большой плюс игры заключается в ее атмосфере. Что, согласитесь, в хорроре крайне важно. Причем достигается она не за счет всяких дешевых штучек, вроде мозгов на стене, гор трупов и прочей надоевшей дребедени. С момента прибытия в Иннсмаут у игрока возникает ощущение общей безысходности. Кажется, что здесь неприветливо все: от хмурых жителей, до пустых запертых домов. Затем к безысходности примешивается чувство чего-то таинственного и неопределенного. А уж после ночи в местной гостинице добавляется и страх. Все это подкрепляется странными флэшбеками, которые время от времени посещают Джека. Его непроизвольная способность видеть мир глазами других людей тоже создает определенное настроение.

Когда частный детектив оказывается в опасных ситуациях, или начинает ощущать необъяснимую тревогу, изображение на экране размывается, а геймпад начинает биться в руках в такт сердцу Джека. Играя в темное время суток, по-настоящему начинаешь бояться, как бы это смешно ни звучало. По степени атмосферности Call of Cthulhu можно сравнить с другим представителем хоррор-жанра - серией Fatal Frame. Только здесь нет призраков, а кошмар происходит в типичном, ничем не примечательном затхлом провинциальном городишке, настолько обыденном и правдоподобном, что от этого становится только страшнее.

Ктулху зовет

Затянувшаяся разработка не могла не отразиться на графической стороне игры. Назвать Call of Cthulhu венцом технологического прогресса на Xbox не удастся. "Ящик" Билли видал и более продвинутые в визуальном плане проекты. Но не спешите никого хоронить. На фоне многих свежих игр долгострой от Headfirst выглядит вполне конкурентоспособным. Нарочито выполненная в темных тонах графика призвана настроить игрока на мрачную атмосферу. Фигуры обитателей Иннсмаута угловаты, но, в какой-то мере это подчеркивает гротескность умирающего города. Графика не только не отталкивает, но местами бывает даже симпатичной.

Аудиооформление также стоит на службе атмосферы. Шорохи, шепотки, отдаленные вскрики, шум моря, словно кирпичики, выстраивают звуковую стену страха и создают определенный настрой. Музыкальные композиции ничуть не отстают в деле наполнения общей картины.

Можно с полной уверенностью сказать, что Headfirst справилась со своей задачей. Особый респект им за то, что даже на фоне всех трудностей, они не ударили в грязь лицом, а выдали в итоге замечательный продукт. Собранная из разных жанров игра, обладающая прекрасным сюжетом и потрясающей атмосферой, в состоянии надолго задержать у экрана любого, кто возьмет в руки геймпад. А уж поклонникам творчества Лавкрафта впору плясать от восторга - такой подарок под Новый год!

Учитывая несомненный успех Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, есть все основания смотреть в будущее с оптимизмом. А пока своего часа дожидается Call of Cthulhu: Destiny's End - другая игра от Headfirst. Пожелаем, чтобы разработчикам удалось найти для нее богатого издателя, культу Дагона - процветания, а всем нашим читателям - устойчивой нервной системы. Ia! Ia! Cthulhu fhtagn! ©





Тень над Иннсмаутом

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth нельзя назвать простым пересказом книги 1936 года "Тень над Иннсмаутом". Разработчики не поленились и придумали новый сценарий в старых декорациях. Конечно, действие игры происходит в том же городе, да и кое-какие моменты повторяют события книги. Нам встретятся знакомые персонажи, например, болтливый пропойца Зэдок, готовый поведать много интересного за бутылку рома. Название улиц и зданий в городе никуда не делись и соответствуют своим аналогам с книжных страниц. Тем не менее, Headfirst привнесла в игру значительную часть "отсебятины", не переврав при этом ключевые элементы "Тени над Иннсмаутом". Это не может радовать, банальное переложение книги вряд ли было бы так уже интересно поклонникам творчества Лавкрафта. А так от игры смогут получить удовольствие, как новички, так и знакомые с первоисточником фанаты.

Burnout: Revenge

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ



- Спорим, я разобью эту машину за десять секунд!
Из разговора двух игроков



Жанр	Arcade Racing
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Criterion Games
Платформа	PS2, Xbox, Xbox 360
Сайт	www.eagames.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	10	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	10	x 0,10

9.0

Вот и дождались поклонники безбашенной серии того, чего желали в течение продолжительного периода времени. Burnout: Revenge пулей вылетел на финишную прямую, оставляя покрышки на дороге, и впечатался в толпу ликующих фанатов. Ведь даже самому заядлому автолюбителю хочется иногда превратить новенькое авто в тонну покореженного железа.

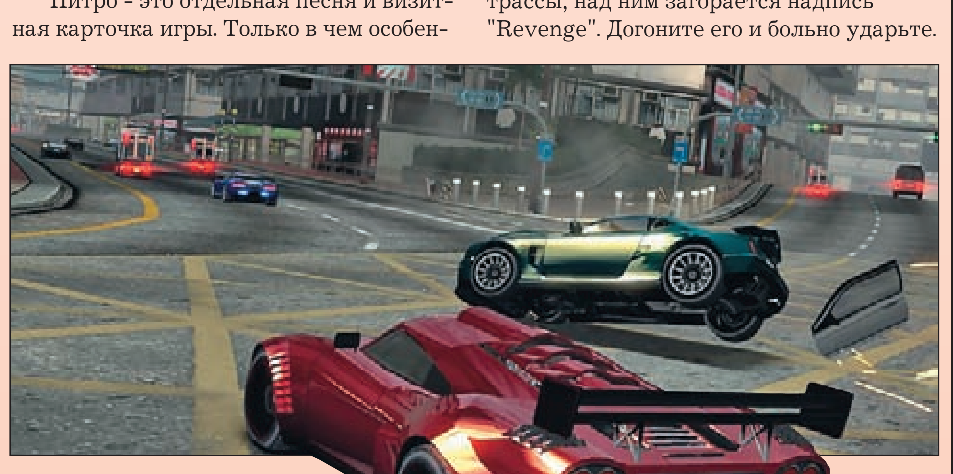
Уеду я на теплое синее... в общем, подальше от вас

В основном режиме игры World Tour нашему гонщику придется побывать в различных уголках мира, выполняя миссии. Для тех, кто не знаком с серией Burnout, поясню: основная идея игры заключается в том, что честная борьба на трассе не приветствуется. Тараньте машины, толкайте гонщиков-конкурентов в столбы, создавайте пробки на дорогах, подрезая авто мирных жителей... и, конечно же, летайте стрелой с помощью нитро.

Нитро - это отдельная песня и визитная карточка игры. Только в чем особенность, ведь подобный тип ускорения мы часто видим в других гонках? Отличие заключается в том, что запас нитро практически никогда не заканчивается. Проехались по встречной полосе? Получите пару единиц жидкого топлива. Вытолкнули гонщика с трассы? Да вот вам полный бак! Убили весь трафик, который слишком медленно тащился по дороге? Получите x2 множитель и езжайте скорее отсюда. Только смотрите, чтобы орлиное зрение вас не подвело и вы не закончили лихую гонку в придорожном кювете.

Месть! Так прямо и кричит заголовок игры. А в чем фишка? Что еще можно добавить в игру, чтобы она не казалась лишь отличной доводкой предыдущей части? Кстати, мы еще не раз вернемся к сравнению с Burnout: Takedown, ведь обе эти игры очень похожи. Просто взглянув на них, можно честно сказать, что новая часть - всего лишь доведенная до ума старая. И только вооружившись терпением и микроскопом, удастся узреть все изменения.

Так вот, возвращаясь к обещанной вендетте... Отныне, если недружественный гонщик коварно вытолкнул вас с трассы, над ним загорается надпись "Revenge". Догоните его и больно ударьте.



САУНДТРЕК ДЛЯ ВАШЕГО СПАСЕНЬЯ

Как всегда, EA не поскупилась на покупку саундтрека. В плейлисте B:R присутствуют композиции таких именитых групп, как Apocalyptica, Finch, Goldfinger, Chemical Brothers и Yellowcard. Хотя, по нашему мнению музыка в предыдущей части была более динамичной.



Apocalyptica



СКОЛЬКО НУЖНО ЖДАТЬ, ЧТОБЫ РАЗБИТЬ МАШИНУ?



Один очень существенный минус Burnout: Revenge - долгое время загрузки. Загрузка будет преследовать игрока, начиная с постоянных автосейвов и заканчивая переигрыванием неудачно пройденного режима Crash. Даже если вы захотите переиграть неудачно пройденный этап, то где-то минуту придется созерцать ненавистную надпись. Оправдание только одно. Консоль PS2 уже очень стара, и, чтобы загружать подобные красивости, требуется много времени. Надеемся, что эта проблема исчезнет на консолях нового поколения, ведь Burnout: Revenge анонсирован для Xbox 360.

В качестве приза получите двойную порцию нитро и, возможно, бонусы, если это предусмотрено условиями региона, в котором ведется гонка.

Казуалы за рулем?.. Давить!

Теперь ваш четырехколесный монстр может таранить трафик. Разумеется, за это тоже полагаются различные бонусы, начиная все с того же нитро и заканчивая кубками класса "За таран сотни-другой казуалов". Впрочем, не весь трафик подойдет для вашего авто. Стоит отвлечься и цепануть бампером машину со встречной полосы или задеть тяжелый бензовоз, ваше транспортное средство превратится в груду покореженного металлолома. А в это время счастливые оппоненты, подмигивая фарами, резво устремятся к финишу.

Искусственный интеллект в новой части игры стал еще более агрессивным. Опыт1ному гонщику теперь необходимо периодически поглядывать в стекло заднего вида на предмет обнаружения приближающегося бампера враждебно настроенного авто. Играть стало гораздо веселее.

Помимо обычных гонок, игрок может попробовать свои силы в испытании новых тест-каров, проходя треки на время, выносить машины с дороги, весело таранить соперников в dogfight и, конечно, взрывать все, что раньше ездило, в наипопулярнейшем режиме Crash. Все эти режимы перекочевали из Burnout: Takedown, слегка изменив правила. Например, в режиме Crash при старте присутствует специфический индикатор запаса нитро. При неправильном разгоне ваша машина взорвется прямо на старте. Или возьмем трамплины на трассах. Хотите заработать еще больше денег? Обязательно на всей скорости вылетайте с трамплина и, выруливая в воздухе, плюхайтесь во что-нибудь тяжелое. Солидный куш гарантирован. Пройдя очередной этап, игрок получит специальные очки, которые отображают его игровой рейтинг. Чем он выше, тем больше доступно трасс и тем обширнее ваш автопарк. Начинать придется с задворок цивилизации, заваленных мусором гаражей и скромненьких авто. Зато под конец игры вас ждут широкие улицы современных мегаполисов и элитные автостоянки, забитые концепт-карами.



В начале мы выпили фанты и тормознули инкассатора

Бьющиеся под трясущуюся музыку машинки

Движок выжимает максимум возможностей из уже даже морально устаревшего железа PS2. Просто сказать, что это красиво, значит, ничего не сказать. Это великолепно. Отполированные блестящие машины, красивые трассы, маленькие улочки и забитые трафиком магистрали. И все это крошится и ломается за милую душу. Не туда свернул, и уже груда покореженного железа разбрасывает запчасти по округе. А если вам довелось подцепить бензовоз... любуйтесь яркими оранжевыми красками взрывов, а также обгоревшим каркасом вашего авто. Сами гоночные этапы стали многоуровневыми и изобилуют всевозможными, порой нигде не обозначенными развилками.



А потом я поймал грузовик

БОНУСЫ, БОНУСЫ!



Как и следовало ожидать, в новой части Burnout стало еще больше бонусов. Впечатали машину оппонента в мусорный бак - получите красивую фотокарточку. Удачно приземлились на машину сверху - получите другую. Набрали пяток фото или выполнили спецзадания в различных регионах - получите особый приз. Обычно количество условий и заданий в регионе колеблется на отметке десять. А вообще, если хотите по максимуму открыть все то, что припрятали разработчики, старайтесь проходить все этапы исключительно на "золото".

Особняком в новой игре стоят новые авто. Чтобы заполучить очередную красавицу в ваш гараж, придется неслабо постараться. Или выполнить спецзадания, или проехать "на золото" очень сложную трассу, или, скажем, не задеть другие автомобили во время гонки. Вариантов довольно много, как и представленных в игре скрытых машин.



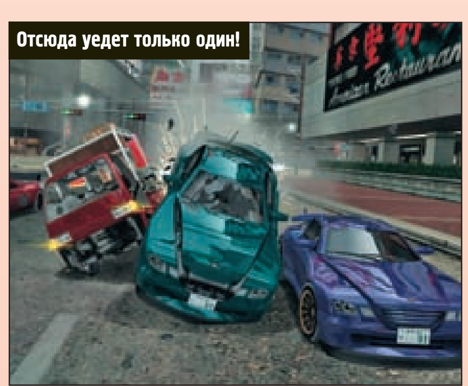
Ой, какая хорошая машинка



Была...

Звуковое сопровождение не раз порадует слух игрока. Каждая деталь окружения, будь то машина или проносящийся мимо рекламный стенд, издает собственный звук. Когда стрелка на спидометре переваливает за отметку двести километров в час все это сливается в постоянно звучащее "взииииуууу...", соответствующее бешеной скорости вашего авто.

Напоследок, как это ни печально, отметим недостатки. Отнесем к ним постоянные загрузки, которые портят наслаждение от игрового процесса, особенно в коротких режимах типа Crash. Неудачно разбили машину за десять секунд? Ждите полминуты перезагрузки карты. Второй минус связан с саундтреком. И исполнители вроде известные, и подборка хорошая. Но не цепляет. Многим не хватает той скорости, того ритма, который задает игра. Третий малюсенький минус - заставки. Это вообще никуда не годится. Нет, в принципе понятна политика EA представлять игры подобного рода как развлекательные live-шоу, но не до такой же степени? Очередная барышня нудным голосом сообщает: "Привет, я - девка, а это - типа новый Burnout. Сейчас вы узнаете, что мы туда в него впихнули". И подобное представление идет минут пять. Желание слушать и смотреть пропадает после первых двадцати секунд.



Отсюда уедет только один!



Дорожку, дорожку...

Вместо заключения

Не пытайтесь запустить новый Burnout вечером. Ведь риск встретить новый день в суматошной гонке на очередной трассе существенно возрастает. Revenge - достойная смена уже слегка устаревшему Takedown. Новая часть еще выше подняла планку аркадного автомобильного безумия, и, несмотря на небольшие огрехи в конструкции, она с наглой усмешкой претендует на лавры лучшей игры в своем классе. И это чертовски справедливо, ведь сместить ее сможет только... Следующий Burnout? ©



И тут я на него попер. Нитро на максимум...

Burnout Legends

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ



Жанр	Racing
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Criterion Games
Платформа	PSP, Nintendo DS
Сайт	www.eagames.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	6 x 0,10
Дизайн	7 x 0,20
Ценность для жанра	8 x 0,10

7.4

ЗВУКИ МУЗЫКИ



Набор музыкальных треков для карманной консоли скопирован с Burnout: Revenge. Список композиций, правда, выглядит более скромно, чем на старших приставках. А вот звук в Burnout Legends разочаровал. Рычание движка больше похоже на назойливый комариный писк, а бибиканье автомобилей начинает раздражать после первых десяти минут игры. Приходится лезть в настройки, убавлять звук до минимума и выкручивать на максимум регулятор громкости музыки.

ПОЛЕТЫ В НИКУДА

- Я тебе говорю, здесь я уже проезжал!
- Не проезжал, а заезжал. И не сюда, а вон в тот столб!
Из разговора двух игроков

На домашних консолях любители скорости вовсю гоняют в Burnout: Revenge. Однако кое-кому игры только лишь дома мало. Хочется поломать что-нибудь еще и в метро, и на переменке в институте...

Езжай туда, сюда - надоело!

Начнем с того, что портативная версия не является новой частью популярной серии. Это сборная солянка, в которой смешали всего и отовсюду: наиболее популярные авто из трех частей, самые известные трассы, знакомые награды и систему получения очков, заимствованную из Burnout 3: Takedown.

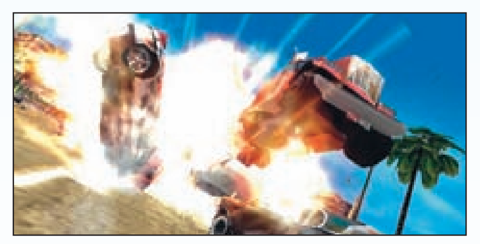
Игровая механика заставляет вспомнить третью часть игры. Проходя различные соревнования в режиме World Tour (начиная с обычных гонок и заканчивая режимами на выживание и соперничеством один на один), игрок зарабатывает медали. Больше медалей - больше шансов попасть на гран-при и получить доступ к следующему классу машин. Если в начале гонщик разъезжает на простеньком compact, то завершить удачную карьеру можно в классе super.

В игру добавлен новый режим - Pursuit. Вам выдают полицейское авто и ставят задачу - за определенное время выбить с трассы автомобиль резвого гонщика.

Особняком от остальных гонок в World Tour стоит режим Crash. Для него существуют свои задания, свои машины, а также свои бонусы и награды. Основная идея Crash - разбить как можно больше автомобилей простых водителей, врезаясь на огромной скорости в транспортный поток.

Вы колесо на дороге не теряли?

Странные ощущения вызывает качество графики. С одной стороны, радуют хороший уровень детализации, бьющиеся машины, красиво разлетающиеся обломки и обилие трафика на трассе. С другой - озадачивают низкое качество текстурирования уровней, заметные стыки между полигонами и маленькое количество этих самых полигонов, потраченных на автомобили NPC. На некоторых этапах в проигрышное положение игрока поставит камера, подвешенная сразу за авто. В целом нареканий она не вызывает, но иногда на крутом подъеме просто не видно машин, едущих впереди. А ведь любое столкновение на скоростных этапах чревато упущенными секундами. Или это такая дань реалистичности?



Физическая модель слегка подкачала. В обычных гонках это незаметно, но стоит поиграть в Crash, и улетающие в небеса машинки уже перестают казаться забавными. Особенно, учитывая тот момент, что, вместо того чтобы летать, они, по идее, должны создавать аварии на дороге.

Не обошлось и без небольших глюков. Проявились они, опять же, в режиме Crash. На паре этапов после очередного взрыва авто просто проваливаются сквозь землю.

Злодеи за рулем

Искусственный интеллект оказался на высоте. Если в классе compact он не докучает игроку, то, уже начиная со следующего класса muscle, придется серьезно попотеть в борьбе за золото.

К слову, если у ваших друзей тоже есть Burnout, погоняйте вместе с ними. Четырем безумцам на дороге веселее, чем одному.

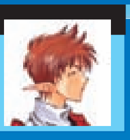
Новый Burnout Legends является отличным переносом серии на портативные консоли. Не обошлось без минусов и небольших недоработок, но в целом эту игру можно считать успешной. Рекомендуем. ©





Castlevania: Curse of Darkness

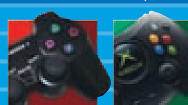
АВТОР
Андрей "WindElf" Коновалов







Жанр	Action/RPG
Издатель	Konami
Разработчик	Konami
Платформа	PS2, Xbox
Сайт	www.konami.com





РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	10	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.1

НЕ СВЯТО МЕСТО ПУСТО НЕ БЫВАЕТ

Мы подошли к крепостной стене. Я посмотрел вниз и скривился, представив, каким длинным будет спуск в темноте. Для летучей мыши слететь к подножию горы - пара пустяков, но на сей раз я вынужден был остаться человеком.
П. Н. Элрод. "Воспоминания вампира"

Гектор бежал. Шаги по древним каменным плитам, которыми была вымощена дорога до замка, отдавались гулким эхом. "Почему ты предал меня? - слышалось герою в этом каменном звуке. - Ты пожалеешь об этом". Проникнув в зияющее отверстие входа, Гектор впервые за много дней смог облегченно вздохнуть. И тут он уловил легендарный запах воздуха владений самого знаменитого вампира в мире - запах холодной и неотвратимой смерти.

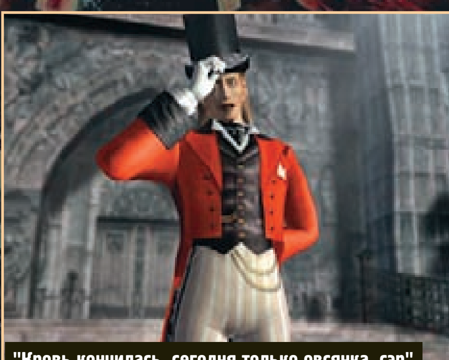
И брат пошел на брата

Не залежались ли осиновые колья в наших пухлых кожаных чемоданах?

Вот расплодилась нечисть в окрестностях древнего замка в Валлахии. Молоденькие девушки пропадают тысячами, и все без вести. По ночам в небе можно заметить демонические существа, несущиеся не иначе, как на очередное злодеяние. А кто виноват? Дракула виноват. Даром, что три года назад благополучно отплыл в мрачное царство Аида, склеил ласты то бишь, а покоя от него как не было, так и нет.

Все дело в том, что после себя утонченный граф оставил двух славных продолжателей темного дела. Когда-то оба недобрых молодца дружно постигали разные хитрые искусства и науки под чутким руководством Дракулы, протирающего пятой точкой трон короля живых мертвых. Первого звали Исааком, и волосы его были рыжими, как у заправской ведьмы, второй же был Гектором. Этот с детства питал привязанность к белому цвету, пользовался отбеливателем с шампунем в одном флаконе, его шевелюра поражала чистотой и белизной. Так главвампир их и различал - по цвету. Но вот пришел отчаянный Бельмонт и захлестал графа до смерти (оказывается, и вампирам есть куда умирать) своим страшным кнутом.

Гектор, давно усомнившийся в правильности пути зла, решил навсегда уйти из замка и посвятить жизнь любви и самокопанию, а Исаак предпочел остаться, сохранив верность традициям злого лорда. Во время


"Кровь кончилась, сегодня только овсянка, сэр"


- Что, мужик, не клюет здесь?
- Здесь только кусает...


Маг-фамильяр отрабатывает скормленные ему красные кристаллы

расставания они, само собой, спорили, кто круче, обзывались обидными словами и в итоге совсем поссорились.

И все бы ничего, но злюка Исаак, заняв опустевший было трон Князя Тьмы, совсем зазнался и обнаглел. Он подстроил все так, что любимую девушку Гектора признали ведьмой и, как водится, сожгли на костре. Беловолосый герой, вне себя от горя и обиды, поклялся отомстить подлому супостату…

Черные розы и красное золото

Игра начинается через три года после событий, описанных в Castlevania: Dracula's Curse, заканчивающейся гибелью этого самого Дракулы. Герои новой истории, как вы уже знаете, ученики покойного Гектор и Исаак. Эти два субъекта обладают способностями Devil Forgery, позволяющими вызывать и создавать помощников-фамильяров - Innocent Devils. Правда, Гектор, покинувший Дракулу, утратил этот скилл, так что по ходу игры придется постигать "адское кузнечество" заново (скорее, освежать воспоминания). Потому что эти самые помощники не просто полезны, а местами необходимы.

Konami наконец-то отважилась ввести в трехмерную инкарнацию Castlevania элементы RPG, растущие с опытом характеристики персонажа и его помощников. Сразу видно, что во многом разработчики пытались сделать новую часть сериала похожей на безусловно гениальную Castlevania: Symphony of the Night. Идея фамильяров взята как раз оттуда, и этим сходство отнюдь не ограничивается. Адский кузнец может "саммонить" самых разных существ, и первым доступным товарищем станет фея Nuu, наделенная лечащими заклинаниями и обученная вскрывать запертые сундуки. Дальше будет больше: огромный голем, лупящий врагов и поднимающий тяжести; ворон, помогающий хозяину летать… Всего в игре более тридцати видов союзников, причем получаются они путем ускоренной эволюции: поедание специальных кристаллов, выпадающих из убитой нечисти, позволяет существам расти и превращаться в дальнейшем в другие, более мощные… В общем, выращивание и прокачивание помощников - один из самых интересных и важных аспектов игры.

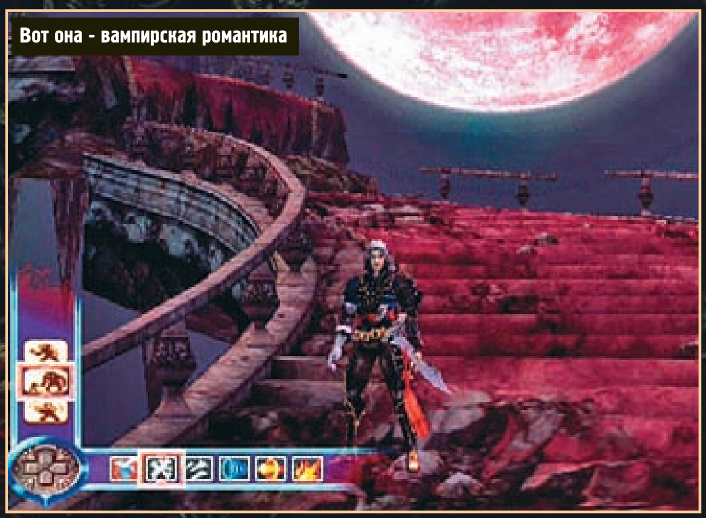
Однако самым большим сюрпризом стало то, что действие разворачивается не только в родовом гнезде графа Дракулы, как раньше, а и в его окрестностях, причем на довольно большой площади. Сам же легендарный замок встретит нас в начале, и его прохождение займет всего полчаса.

НЕЛЕГКИЙ ПУТЬ В 3D



В конце 90-х годов Konami Computer Entertainment of Kobe (KCEK) выпустила первую трехмерную игру серии - Castlevania 64. Однако за какое-то время до намеченного релиза оказалось, что на завершение проекта требуется слишком много сил и времени, а ждать было нельзя. Игру сильно урезали, сократилось количество уровней, пришлось отказаться от заявленной ранее возможности управлять четырьмя разными персонажами. Castlevania 64 всех разочаровала, и вышедшая позже обновленная версия - Castlevania: Legacy of Darkness - ничего не исправила. В 1999 году Konami of America анонсировала Castlevania: Resurrection для Sega Dreamcast. В июне того же года релиз многообещающей игры был отложен до осени, затем снова отложен, и, в конце концов, проект был заморожен (в марте 2001 года). Американское отделение Konami так и не смогло довести начатое до конца, несмотря на то, что DC в ту пору был еще "жив". Castlevania: Lament of Innocence для PS2 делала уже команда японцев. Эти же девелоперы занимались и Castlevania: Curse of Darkness.


Босс-минотавр наглядно демонстрирует Гектору шедевр античного зодчества


Вот она - вампирская романтика

Castlevania: Curse of Darkness

А ДРАКУЛА-ТО ЖИВ



Представить игру Castlevania на большом экране решился британский режиссер Пол Андерсон (Paul Anderson), постановщик и режиссер таких фильмов, как "Обитель зла" (Resident Evil) и "Чужой против хищника" (Alien Vs. Predator). Компания Crystal Sky Pictures приобрела права на экранизацию видеоигры, и съемки должны начаться в середине 2006 года. Crystal Sky Pictures, помимо этого, обладает правами на экранизацию Tekken и Pacman (вот это будет блокбастер...).



А у этого экспоната нет головы, поэтому он не может пройти пятый уровень

Стоит отметить интересную систему создания новых предметов. На локациях можно найти и подобрать разные материалы вроде металла, дерева и кожи. Когда адский кузнец Гектор получит способность создавать вещи, с помощью найденных железок и тряпок можно будет совершенно бесплатно создавать для себя (и для продажи) оружие, шлемы и броню. Чем дальше вы продвинетесь в глубь игры, тем более качественное сырье будет доступно. Экипированные броня, шлем и колечки, к сожалению, никак не отображаются на фигуре Гектора, но оружие видно, причем мечи герой вкладывает "в ножны" ну совсем по-самурайски (увесистый кирпич в огород разработчиков от правильных фанатов). Боевая система неплоха, одна кнопка отвечает за обычную атаку, другая позволяет вплетать в комбо удары помощнее. Также есть полезный блок и не менее полезный двойной прыжок (да-да, двойной прыжок доступен изначально). Позже появляются новые способности, отскоки, откаты, улучшенная блокировка атак и т.п. Длинноволосый мститель может пользоваться пятью типами оружия - клинковыми (сюда входят все типы мечей, шпаг и сабель), топорами, копьями, всевозможной экзотикой, вроде бейсбольных бит, и (та-дам!) кастетами.

Лунная соната

Добрая традиция сопровождать приключения вампир-киллеров стильными и качественными музыкальными композициями еще жива, поэтому и в новой игре саундтрек на высоте. И хотя это, опять же, не "Симфония ночи", музыка из которой давно крутится в плей-листах многих ценителей прекрасного, плеваться и затыкать уши от звуков, издаваемых "Проклятием тьмы" не приходится. Совсем наоборот. И лучше один раз услышать, чем сто раз прочитать.

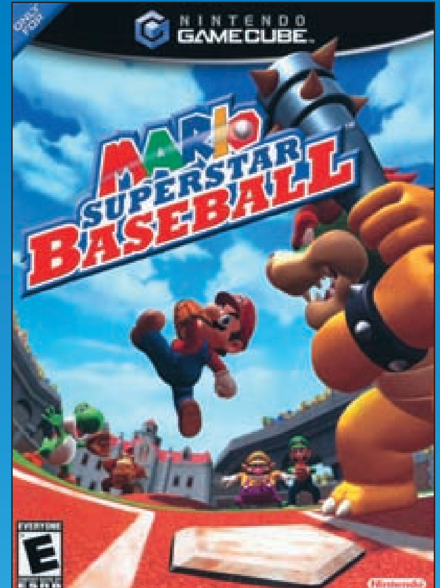


Также очень и очень важен для любой части Castlevania дизайн. Гектор выглядит как-то попсово. Почему-то вначале напрашивалось сравнение с этим салагой Рейденом из Metal Gear Solid 2... Герой щеголяет абсолютно не готичным широким красным шарфом (еще один кирпич), вероятно, спертым у Страйдера, причем болтается сей элемент декора у борца со злом аккурат на заднице. Зато на лицо персонаж вполне себе в духе серии, тут надо отдать дань уважения художнице Аями Кодзиме. Дизайнеры локаций, монстров и боссов тоже не лаптем щи хлебали: не сказать, что красота интерьеров захватывает дух, но все выполнено на весьма хорошем уровне. Боссы же - это что-то потрясающее, они сделаны великолепно. И при взгляде на них сразу исчезают все сомнения. Да, это она, наша любимая "Кастлвания"! ©

Mario Superstar Baseball

АВТОР





Жанр	Sport
Издатель	Nintendo
Разработчик	Namco, Nintendo
Платформа	GameCube
Сайт	www.mariobaseball.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	8 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Реализм	5 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

6.9





В ГРИБНОМ КОРОЛЕВСТВЕ НОВЫЙ СПОРТИВНЫЙ СЕЗОН

Бейсбол - спортивная командная игра с мячом и битой.
Бита - в некоторых играх: предмет, которым бьют.
С.И. Ожегов

Популярность и долголетие серии Mario Sport объяснить достаточно легко. Дело здесь не только в популярности известнейших персонажей, но, прежде всего, в концепции геймплея. Любая спортивная игра, помещенная внутрь устоявшегося игрового мира, становится доступнее массовому потребителю. Зачем большинству геймеров знать нюансы профессионального спорта, состав реальных команд или характеристики спортсменов для того, чтобы получить удовольствие от самого процесса?

Многим кажется, что игры серии Mario Sport выглядят как блеклые аркадные пародии на серьезные спортивные симуляторы, но это не так. Марио малоинтересен фанатам спорта, но очень привлекателен для массового игрока. Для игры в Mario Superstar Baseball не нужно быть знатоком бейсбола - этого заморского вида спорта, достаточно понимать суть происходящего и не более. Грибное Королевство делает независимым игрока от всех реалий нашего мира, оно обнажает геймплей и делает его чуточку веселей. И как только стена из реальных имен, стадионов и правил рушится, теннис сразу превращается в зрелищное перекидывание мячика, гольф - в пошаговый пазл, а бейсбол - в веселую аркаду с весомой тактической составляющей.

Упрощения сложных элементов управления бейсбольной командой, реализованные чуть ли не в каждой игре по бейсболу по-разному, коснулись Марио основательно. Для отбивания мяча достаточно выгадать момент и нажать кнопку [A], для перемещения пинчеров задействовано всего две кнопки ([Y] - бежать к следующей базе, [X] - бежать к предыдущей базе), а для крученых подач мяча достаточно немножко поколдовать с аналогом. Для создания команды из девяти игроков на выбор предоставляется 30 персонажей. Система "Star Challenge" позволяет накапливать и использовать в момент броска или отбивания мяча специальный удар, оригинальный для каждого героя. Но самое главное упрощение заключается в том, что игроку не нужно часами сидеть и изучать таблицы статистик различных клубов, делать через каждые пять минут замены пинчеров, а также гадать, какая из видов бит как бьет. Своей простотой "Марио" может запросто открыть мир бейсбола для любого геймера, сделать его увлекательной и веселой игрой, одновременно намекнув об омуте тактических решений и комбинаций. Приятная музыка, недолгие загрузки и зрелищные реплеи способствуют получению максимум удовольствия.

Помимо основного режима против компьютера или другого игрока, в Mario Superstar Baseball имеется режим Challenge. Выбрав капитана команды, игрок начинает путешествовать по Грибному Королевству в поисках встреч с другими командами. Выполняя специальные задания во время матчей, игрок заставляет персонажей из других команд "сдаваться" - переходить на вашу сторону. Постепенно ваша команда станет настоящей сборной звезд - капитанов других команд. Особо отличившиеся персонажи получат дополнительные звезды для применения специальных ударов. Золотые монетки, заработанные в увлекательных (надо отметить, детально продуманных) мини-играх, можно потратить на дополнительный спортинвентарь команды и развитие специальных атак у персонажей. Ловкость в управлении и сбалансированная команда приведут капитана к заветному золотому кубку.

На замену компании Camelot, создавшей целую серию Mario Sport (включая Mario Power Tennis для GC), пришла Namco. Никаких серьезных сдвигов в концепции в связи с этим не произошло. На аркадах шумит великолепный новый Mario Kart, который пока никто, даже косвенно, не обещает портировать на GC, а совсем скоро нас порадует Mario Strikes - футбол с участием любимых персонажей. Серия Mario Sport живет и процветает.

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



ЗАВТРА НАСТУПИТ ВЕЧНОСТЬ

*Когда б вы знали, что теперь вас ждет,
Вас проняло бы ужасом и дрожью!*
А.К. Толстой

PlayStation 2

Жанр	RPG
Издатель	Atlus Software
Разработчик	Atlus Software
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.atlus.com/dds2

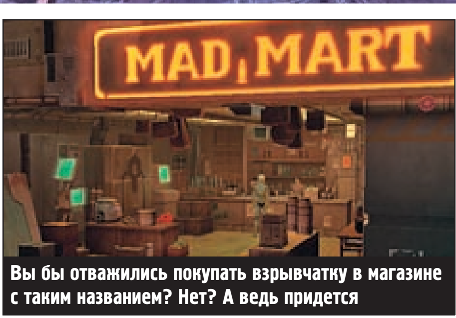
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	10	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

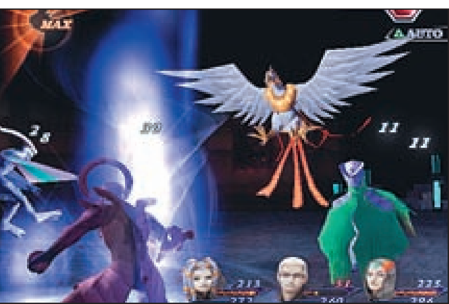
9.3

Что может быть лучше качественной видеоигры? Предположим, мешок денег (желательно, номиналом побольше) или громадный торт со взбитыми сливками. Однако торт нельзя загрузить в приставку. Так что лучше видеоигры может быть лишь еще одна игра, особенно если она - сиквел.

Машинисты из Atlus подали на платформу PlayStation 2 второй состав поезда под названием Digital Devil Saga, следующего рейсом "Свалка-Нирвана". Всех пассажиров просим занять свои места и приготовиться к долгому путешествию. Помните: билеты продаются только в один конец, так что, как говорится, назад дороги нет.



Вы бы отважились покупать взрывчатку в магазине с таким названием? Нет? А ведь придется



Доказательство жизни

В "Консоли" #2 мы уже пели дифирамбы первой части философско-демонической притчи от "черных" сказочников из Atlus и уповали на то, что ее продолжение окажется еще интереснее. Как показала практика, уповали не зря. Digital Devil Saga 2 - сиквел с вполне стандартным набором улучшений, но, самое главное, разработчики не уронили планку качества и довели до логического финала великолепный сценарий.

Поскольку обе DDS неразрывно связаны единым сюжетом, мы настоятельно рекомендуем не портить себе удовольствие и предварительно ознакомиться с первой частью. Для тех, кому это не удалось, кратко излагаем произошедшие в DDS1 события.

В причудливом мире под названием "Свалка" несколько племен людей всеми мыслимыми и немыслимыми средствами пытались сжить друг друга со света: бытовало мнение, что победители получат путевку в Нирвану, то есть Землю обетованную. Члены племен были совершенно безэмоциональными ребятами, не обремененными ни жизнерадостностью, ни радушием. Все изменилось, когда на Свалке появился артефакт, наделивший воинов способностью перевоплощаться в демонов. В самом артефакте обнаружили девушку по имени Сера, которая якобы должна была привести страждущих в Нирвану. Под воздействием демонических сущностей и чудовищного голода люди начали планомерно пожирать все, что шевелится, включая однополчан. На фоне развернувшегося кровавого беспредела с элементами каннибализма племени "Эмбрионов" (к которому принадлежит команда главных героев) удалось покорить всех противников.

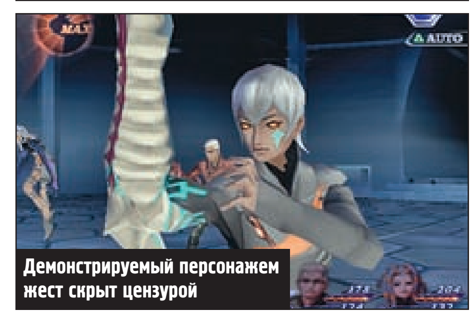
ПОЧЕТНЫЙ СИКВЕЛ

Если на вашей карточке памяти есть сейвфайл с т.н. "clear data", который создается после прохождения DDS1, то, загрузив его в DDS2, вы получите доступ к энному количеству дополнений. Во-первых, можно выбрать уровень сложности Hard. Во-вторых, развитие персонажей будет происходить с учетом прошлых характеристик. Некоторые видеоролики изменятся в зависимости от того, какие сюжетные реплики вы выбирали при прохождении предыдущей части.









Демонстрируемый персонажем жест скрыт цензурой

Черное солнце пустыни

После сражения на крыше Храма Кармы протагонисты стали свидетелями гибели Свалки и попали в т.н. "Нирвану". Только вместо мира гармонии, дешевых дисков для PS3 и молочных рек с кисельными берегами они оказались в странном городе с отнюдь не райским антуражем: большая часть населения прямо на улице превратилась в каменные статуи, признаки жизни отсутствуют, а высоко в небе висит шар солнца почему-то черного цвета. В общем, никакая это не Нирвана...

На "эмбрионитов" почему-то сразу открывается охота, и они невольно вовлекаются в новую войну. Поучаствовав в нескольких сражениях, они понимают, что бороться за выживание на Свалке, руководствуясь простым принципом "побеждает сильнейший", было гораздо легче, чем пытаться вникнуть в политические интриги жителей лже-Рая. Становится очевидным, что DDS1 была лишь прелюдией к основному акту саги. Да, такая вот "коротенькая" увертюра длиной в тридцать часов получилась. Зато, введя игроков в курс дела, сценаристы развернулись на полную катушку. Они ловко перевернули сюжет с ног на голову в кульминации, чередуя эмоциональные сцены с философскими рассуждениями о первоосновах материи - фактический той самой "архэ", о которой говорил древнегреческий философ Фалес.

Проследив судьбы персонажей до захватывающей дух развязки *(господа, это нужно видеть! - прим. ред.)*, вы узнаете ответы на многие накопившиеся вопросы: кем же на самом деле являются воины "Эмбрионов", для чего нужны кибершаманы... И что за кошка увязалась с самой Свалки за главными героями...

Поражает скрупулезность, с которой создатели подошли к написанию сценария. Если вас смущал эпизод со сбиванием арбалетных стрел из огнестрельного оружия в DDS1, то будьте уверены, этому найдется логическое объяснение. Филигранная работа, ничего не скажешь.

Добро пожаловать в реальный мир

В плане геймплея DDS2 практически идентична предшественнице. Присутствуют беготня по локациям и битвы, прокачка характеристик бойцов и просиживание в местных магазинчиках в попытке решить извечную дилемму всех RPG: на что лучше раскошелиться - на мегаколечко, добавляющее "+ много" к наглости, или же авоську лечащих снадобий.

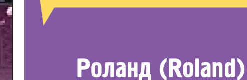
Повествование традиционно ведется посредством чарующих видеовставок с отличной режиссурой.

Бои протекают в пошаговом режиме. Если удастся нащупать слабое место в обороне противника и шарахнуть туда посильнее, в копилку игрока добавится дополнительный ход. Зато, если использовать атаки, против которых у недругов имеется защита, инициатива переходит к оппонентам, которые не преминут ей воспользоваться.

Помимо запоминающейся атмосферы и нешаблонных сюжетов, игры серии



Водные элементалы... Ну, и как прикажете их кушать?



В ЗООПАРКЕ ПОПОЛНЕНИЕ

Роланд (Roland)

Оружие: помповое ружье
Демоническая форма: Indra
Лидер подпольного сопротивления. Сначала кажется слабым и безынициативным. Склонен заливать горе декалитрами алкоголя и отсиживаться в штабе. Этот субъект присоединится к вашей команде и продемонстрирует, что порой чувство вины может заставить человека забыть о боли, страхе и толкнуть его на совершенно безумные подвиги.

Сера (Sera)

Оружие: пистолет
Демоническая форма: Varnani
Юная кибершаманка ближе к развязке обзаведется собственной демонической формой: на ее щеке появится символ "водяной короны". Такой же, как у Серфа. Впоследствии она начнет кромсать неприятелей не менее безжалостно, чем лидер племени "Эмбрионов". Сера является ключом к спасению умирающего мира. Осталось только найти замок, в который этот ключ надлежит вставить.

Дженна Энджел (Jenna Angel)

Очень суровая тетя и по совместительству последний босс DDS1. При первом знакомстве не вызывает ничего, кроме негативных эмоций. Питает стойкую неприязнь ко всему живому и к окружающим людям в частности. Вопрос только - почему. Это и предстоит узнать главным героям.

Кошка

Да, самая заурядная кошка из тех, которые готовы часами лежать на теплой печке, не подавая признаков жизни, способны с невообразимой скоростью уничтожать домашние запасы молока и с вычурной брезгливостью смотреть на мышей. Обычная черная котяра с выразительными глазами и странным брелоком на ошейнике. Какую роль она играет в саге об электронном демоне? Смотрите и узнаете.

А ОТ ГОЛОДА МЫ ЗВЕРЕЕМ...

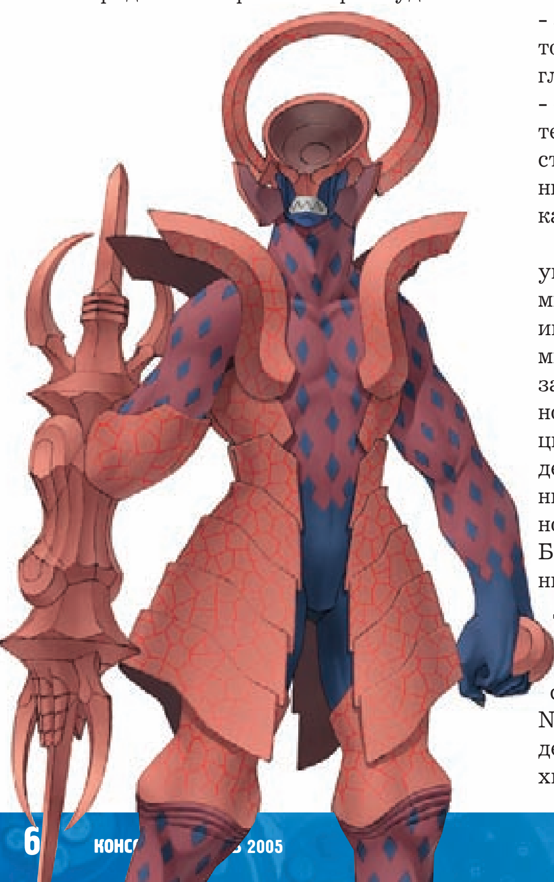
Если какой-то полоумный демон решит напасть на команду героев, когда шкала в левом верхнем углу экрана достигает пика, есть шанс доходчиво растолковать ему, как он был не прав. Активные бойцы входят в режим берсеркеров, то есть принимают промежуточную форму между демоном и человеком. Поскольку берсеркеры - это крайне злобные и вечноголодные твари, вы лишаетесь возможности пользоваться магией, зато сила оплеух возрастает на порядок. От одной меткой атаки недругов буквально сдувает с поля боя. Самое главное - не промазать.

- Зеленая морда, я тебя съем.
- Я САМА ЕСТЬ ХОЧУ!

Abaddon
I'LL SWALLOW YOU WHOLE!

Shin Megami Tensei привлекательны тем, что залогом их успешного прохождения является не прямолинейное накачивание персонажей боевым опытом, а грамотное распределение способностей. Обучив бойцов надлежащим скиллам, можно развить у них практически полный иммунитет к выпадам врагов: все атаки будут отскакивать от героев, как бильярдные шары от танка.

Кстати, была основательно переработана система развития. Таблица мантр теперь представляет собой обширное поле, состоящее из шестиугольных ячеек. Выбрав ту или иную ячейку, персонаж начинает учить соответствующие способности. Все это, разумеется, не бесплатно и требует огромных затрат средств и времени. При виде "ценника" очередной мантры вы не раз будете подавлять желание взвыть, подобно голодному демону, - слишком уж много нулей в тамошних числах.



Жемчужина священного Лотоса

Поскольку в Японии обе части дилогии вышли с минимальным временным интервалом, вряд ли стоило ожидать от DDS2 сколь-либо существенных технических улучшений.

Озвучка героев все так же бесподобна. Подборка музыкальных треков выдержана в традициях серии (всевозможные комбинации рок-гитар и синтезатора), тем не менее, она несколько уступает саундтреку из DDS1 в оригинальности и разнообразии. Впрочем, композиция в начальной заставке гораздо динамичнее песни "Danger" во вступительном ролике DDS1.

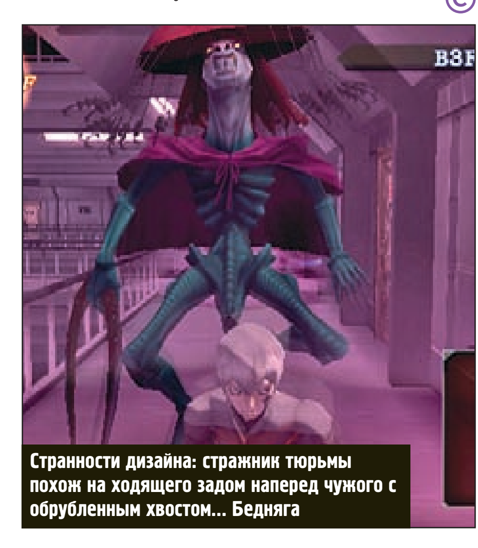
Графическое оформление (в том числе - анимация и спецэффекты) осталось на том же уровне. Модели персонажей выглядят великолепно: Shin Megami Tensei - одна из немногих игровых серий, где технология cell-shading смотрится по-настоящему уместной, а не банальной данью моде. Кадзума Канеко создал порядка дюжины новых обликов демонов.

Локации DDS1 привлекали внимание уникальной стилистикой, завязанной на мифологии. Поскольку большую часть игры действие DDS2 происходит в нашем мире, от этой стилистики пришлось отказаться, ведь в колючих объятиях реальности балом правит прагматизм и функциональность. Однако, вырвав из своей демонической фантасмагории фирменные элементы дизайна, разработчики основательно подкосили визуальный ряд. Бесспорно, есть локации, которые способны удивить оригинальным внешним видом и архитектурой. Но и они имеют тенденцию приедаться после нескольких часов скитаний. Налицо медицинский факт: старенький движок SMT: Nocturne производства 2003 года безнадежно исчерпал свой потенциал - игре не хватает глянцевого лоска высокобюджетных конкурентов. С другой стороны, на телевизоре с хорошим разрешением экрана спартанская строгость графики не так сильно бросается в глаза.

Запретный мир

Проекты Shin Megami Tensei всегда получались нестандартными. Настолько нестандартными, что некоторым после знакомства с ними, возможно, потребуется стабилизирующая доза чего-нибудь менее мрачного и депрессивного. В этом, собственно, и заключается их магическая привлекательность. К сожалению, вероятность того, что обе части саги в ближайшее время доберутся до европейского рынка, ничтожно мала. Тем не менее, если вы не брезгуете импортом, то DDS 1-2 - именно те игры, на которые стоит обратить внимание, особенно поклонникам жанра. В редких RPG неизбежное чтение морали реализовано столь убедительно и практически лишено наивного пафоса.

Digital Devil Saga 2, скорее всего, станет последним представителем серии на PS2, так как разработчики уже заявили, что трудятся над новой частью SMT для консолей следующего поколения. ©



Странности дизайна: стражник тюрьмы похож на ходящего задом наперед чужого с обрубленным хвостом... Бедняга

АВТОР
SeaRaptor



Жанр	Arcade/Racing
Издатель	Midway
Разработчик	Midway
Платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube
Сайт	www.midwayarcade.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Эмуляция графики	9 x 0,20
Эмуляция звука	6 x 0,10
Подборка игр	9 x 0,20
Ценность для фаната	8 x 0,10

8.2





Трасса в форме знака бесконечности запросто превратится в бесконечный кошмар, если вы забудете в какую сторону ехать

КЛАССИКА НА КОЛЕСАХ

Вы с дядей Федором и в пинг-понг, и в шахматы, и запорожец старый купили - развалину.
М/ф "Простоквашино"

Midway решила не отставать от Atari, Namco и Sega в переиздании аркадной классики и подготовила нашему вниманию уже третий сборник аркадных игр ушедшего столетия. Первые два сборника были посвящены, в основном, аркадным играм жанра Action и Fighting. В рассматриваемом третьем сборнике представлены исключительно аркадные гонки.

Специфика сборников классических аркадных и видеоигр такова, что бывалым геймерам достаточно увидеть названия игр в списке издания, чтобы определиться с его приобретением. Да и цена таких дисков редко бывает выше 30 долларов. В то же время начинающим игрокам совершенно безразличны проекты десяти-двадцатилетней давности. Привлечь к ним новую аудиторию практически невозможно. Мотивация издателей подобных сборников очень проста - заработать на давно изданных играх второй раз.

Содержание

- **San Francisco Rush 2049** *(релиз - 1999 год)* - бесспорный хэдлайнер сборника. Очень неплохая физика, отличный дизайн трасс, возможность тюнинга, раскраски и самых тщательных настроек болида делают эту игру привлекательной и в наши дни. Вышедшая на Dreamcast, Rush 2049 была одной из лучших аркадной гонкой на консолях. В версиях Xbox и PS2 имеется сетевая поддержка.
- **San Francisco Rush - The Rock: Alcatraz Edition** *(1999)* - более простая в механике версия первой части с дополнительными возможностями.
- **Hydro Thunder** *(1998)* - не самая удачная гонка по воде (по сравнению с той же Wave Race), но достаточно сумасшедшая для своего времени.
- **Off Road Thunder: Mud, Sweat 'N Gears** *(1999)* - очень быстрая гонка на грязевых трассах. Отличающаяся множеством прыжков и столкновений, является полной противоположностью Rush 2049.
- **S.T.U.N. Runner** *(1989)* - эта своеобразная футуристическая гонка-стрелялка долгое время была вне конкуренции, как по геймплею, так и по графике. Будет интересной исключительно для настоящих хардкорных игроков или любителей истории видеоигр.
- **Race Drivin'** *(1989)* - сиквел знаменитого Hard Drivin', одного из первых настоящих автосимуляторов в истории. С этим проектом рекомендуется познакомиться всем.
- **Super Off Road** и **Badlands** *(1989)* - одни из лучших представителей "гонок с видом сверху". Эти игры, можно сказать, закрепили специфичный поджанр и породили массу клонов. Даже сейчас, после сотен подобных проектов, они способны увлечь на многие часы.

Уровень эмуляции

Эмуляторы на PC уже давно позволяют играть в аркадные игры 5-20 летней давности. Если у вас есть желание и возможность поиграть в выше перечисленные игры в формате PC (желательно с джойстиком), то советуем отказаться от консольных версий. Во-первых, это сэкономит деньги, а во-вторых, позволит создать необходимые графические настройки для более комфортной игры. Конечно, отсутствие сложного интерфейса и наличие удобного джойстика говорят в пользу консолей, да и на большом экране аркадные игры смотрятся лучше, но выбор остается за геймером. Разница между PS2 и Xbox версиями сборника - минимальна. Все игры стабильно идут с частотой 60 кадров в секунду, загрузки минимизированы, местами улучшена графика. А вот версии для GameCube повезло меньше. Частота кадров местами опускается до неприличной, при запуске игры нередко тормозят, а файл сохранения занимает на карточке памяти целых 33 блока. Также всех версий коснулись отдельные недочеты в эмуляции звуковых эффектов. Например, в Hydro Thunder местами пропадает звук двигателя, а во многих других гонках музыка "кашляет". Но все же, на какой консоли вы бы не играли, для любителя отличных (ставших уже классикой) аркадных гонок, Midway Arcade Treasures 3 действительно является настоящим сокровищем, которое достойно быть в ретро-коллекции. Сборник рекомендуется ценителям аркадного геймплея, но только тем, кто не боится уровня графики 7-15-летней давности.



АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

Жанр	FPS
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Crytek, Ubisoft Montreal
Платформа	Xbox
Сайт	www.farcrygame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.7

ДЖЕК КАРВЕР МЕНЯЕТ ПРОФЕССИЮ

Очутившись на земле целым и невредимым, я поднял взор к небу, возблагодарил Бога за спасение моей жизни, на которое всего лишь несколько минут назад у меня почти не было надежды.
Даниэль Дефо. "Жизнь и удивительные приключения Робинзона Крузо"

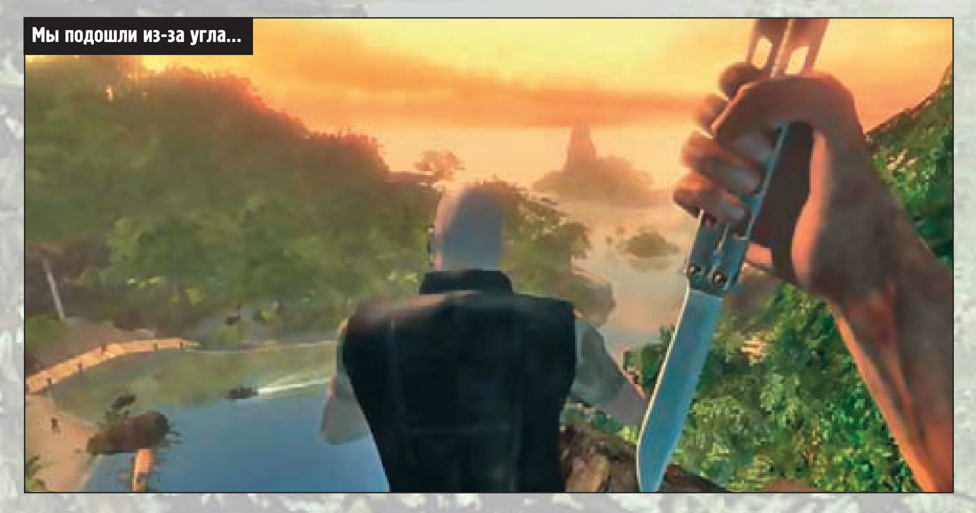
Как известно, портирование игр с PC на консоли и обратно - дело весьма трудоемкое и непростое. Связано это и с различием в архитектурах, и с разницей в мощностях и рядом других обстоятельств. При переносе игр с PC на консоли заметно ухудшается уровень графики, а приставочные порты страдают неудобным управлением и разнообразными глюками. Но чудеса все-таки еще случаются, поэтому иногда мы можем наблюдать уникальные примеры удачной адаптации компьютерных игр для консолей. Как раз такой "редкой птичкой" и является Far Cry Instincts.

Работая простым перевозчиком любопытных туристов, пожелавших посмотреть на красоты Тихого океана, Джек Карвер был вполне доволен жизнью. Океанские волны, ветер, солнце и иногда симпатичные туристки - что может быть лучше? В один прекрасный день журналистка по имени Валери Кортез в погоне за очередной сенсацией просит Джека доставить ее на один из островов. Джек, разумеется, соглашается, ведь девушка предлагает неплохие деньги. Прибыв на место, Валери заимствует водный мотоцикл Джека и скрывается за ближайшим рифом.

В ожидании неугомонной акулы пера Джек решил немного отдохнуть, но... Сны перевозчика были вероломно прерваны появлением пары вертолетов. А несколько пулеметных очередей окончательно заставили Джека проснуться. Едва успев спрыгнуть в воду аккурат перед взрывом своей лоханки, Джек стремительно поплыл по направлению к острову...

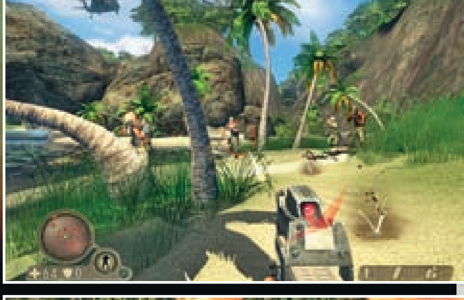
А где же дежавю?

Буквально с самого начала становится ясно, что перед нами новая игра, а не обыкновенный порт. Те, кто проходил Far Cry на PC, сразу найдут массу отличий начиная от изменившейся внешности Валери и заканчивая дизайном уровней. Разработчики не поленились создать тропический остров заново, оставив лишь несколько локаций, которые встречались на PC. Помимо самого острова с его джунглями, скалами и пещерами, Джеку придется побывать и в других интересных местах, например: в лагерях наемников и на заброшенных военных базах времен


Мы подошли из-за угла...



Не загораживай мне солнце, парень





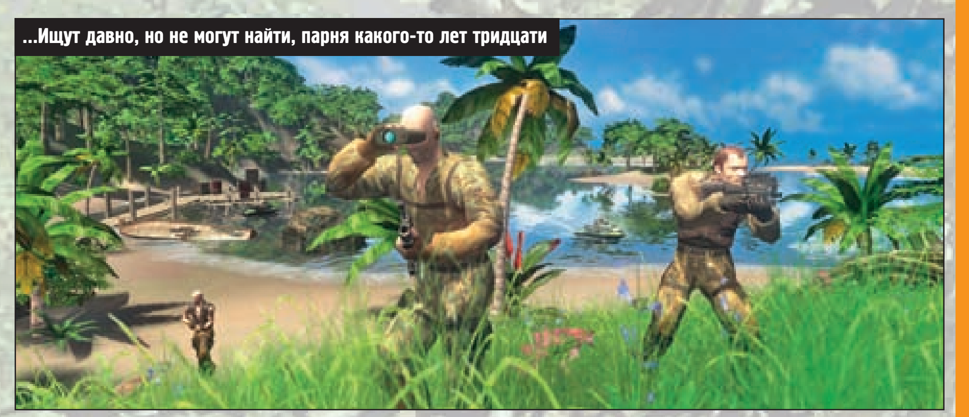


Второй мировой с их извилистыми подземными туннелями. Тропинка сюжета приведет вас в локации, где так или иначе вы будете узнавать, что же на самом деле происходит на этом острове. В скором времени выяснится, что ваша пассажирка - не просто журналистка, а напавшие на вас наемники здесь не отпуск проводят.

Средства выживания на обитаемом острове

В самом начале игры у вас в руках только нож типа "бабочка". Впрочем, не стоит расстраиваться. Бесшумность и окружающая природа станут вашими союзниками. Подкравшись сзади к скучающему часовому, вы можете всадить в него нож "без шума и пыли". А если вам противостоят несколько оппонентов, то лучшим способом избавиться от них станут ловушки. "Приятным сюрпризом" для недругов окажется загнутые ветви с привязанными к ним острыми кольями. Кинув камень, чтобы привлечь внимание, мы с почтительного расстояния увидим, как излишнее любопытство наемников будет сурово наказано (с условием, что они пройдут рядом с деревом, где установлен "подарок"). В игре существует несколько видов ловушек, которые позволят сократить численность оппозиции еще до начала перестрелки. Тем не менее, Far Cry Instincts - это не какой-нибудь stealth-action, а боевик на выживание. Причем, как именно бороться с врагами, часто предстоит выбирать игроку: делать это тихо и незаметно либо палить сразу с двух рук по-македонски.

По части оружия и транспорта владельцам Xbox повезло больше, чем компьютерным геймерам. Ubisoft расширила парк техники почти в два раза, да и численность арсенала увеличилась до 17 штук. Доступное оружие весьма разнообразно: от легких пистолетов и дробовика до снайперской винтовки и ракетницы. Последняя, кстати, незаменима для борьбы с вертолетами. Не забудьте и о стационарных пулеметах - они бывают весьма в тему, если врагов до неприлично много.



...Ищут давно, но не могут найти, парня какого-то лет тридцати

УВАЖАЕМЫЙ, ТЕХТАЛОН ПРЕДЪЯВИТЕ



В процессе игры довольно часто придется ездить на разнообразных транспортных средствах. При этом остается возможность пострелять на полном ходу. Если, к примеру, мы сядем на квадроцикл или водный скутер, то, одной рукой управляя рулем, другой можно вести отстрел недоброжелателей. Что касается машин и лодок, на которых уже стоит пулемет, то подобное лихачество тоже вполне прокатит. Однако если вы захотите воспользоваться бортовым пулеметом, то извольте из кабины водителя пересесть на место стрелка (делается это одной кнопкой). Разумеется, управлять машиной вы уже не сможете, зато сэкономите патроны: боезапас у станковых пулеметов неограничен. Кроме этого, получите еще высокую скорострельность, и жизнь ваших противников станет недолгой и уж тем более вряд ли она напомнит им о меде.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ



Главными противниками, превращающими путешествие Джека по острову из прогулки в череду ожесточенных боев, станут наемники. Но не спешите обвинять Far Cry Instincts в однообразии. К середине игры на сцену выйдут куда более любопытные обитатели джунглей. И это будут отнюдь не дикие звери или туземцы.

Кроме "солдат удачи", вашими противниками станут разнообразные мутанты. Причем они могут напоминать как чересчур накачанных культуристов, так и маленьких, но очень проворных и многочисленных динозавриков, как эти обаяшки на скриншоте.





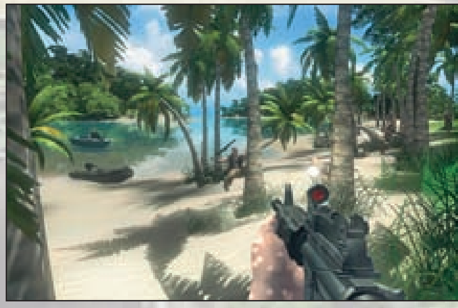
Надо признать - прием очень теплый

Я - Супермен!

Одним из наиболее существенных новшеств в консольном Far Cry являются сверхспособности Джека Карвера. Получив к ним доступ, вы станете настоящим хищником. Пусть Сэм Фишер удавится от зависти, потому что Джек сможет видеть в темноте без всяких там специальных устройств. Наделенный нечеловеческой силой, наш герой будет отправлять противника в свободный полет одним ударом. И после падения, будьте уверены, бедолага уже не встанет. Более того, хорошенько разбежавшись, вы будете в состоянии перепрыгнуть широкие ямы или пропасти. Чтобы самоисцелиться без всяких аптечек, Джеку совсем не обязательно становиться вампиром. Такая замечательная вещь, как регенерация, даст возможность отлежаться где-нибудь неподалеку от места не слишком удачного боя и восстановить здоровье. Применение этих выдающихся талантов тратит энергию, которую можно восполнить, скажем, обычным отстрелом недругов. Кроме преимуществ, которые вы приобретете с появлением сверхспособностей, есть еще и минусы. Например, звук сирены и радиоволны будут негативно сказываться на вашем зрении и лайфбаре.

На недельку, до второго...

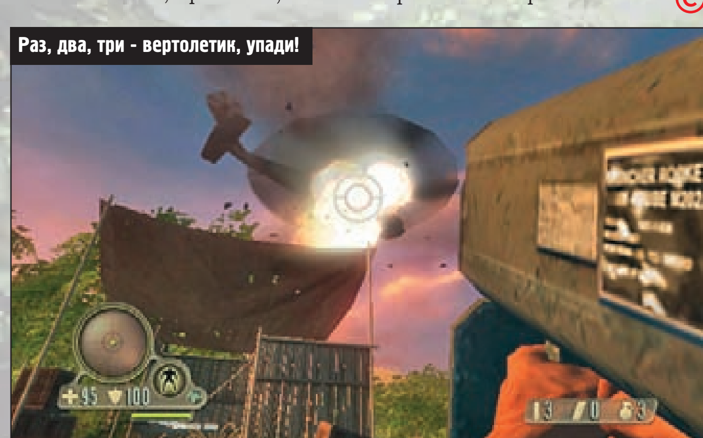
До недавнего времени по части графики на Xbox пальму первенства держали "Хроники Риддика" и DOOM 3. Так было до выхода Far Cry Instincts. Отныне забудьте про узкие коридоры. Конечно, в творении Ubisoft есть и замкнутые пространства, но по-настоящему вас очаруют именно дикие джунгли, раскинувшиеся по всему острову. Здесь есть не только тропическая растительность, но и красивейшие водопады, озера и горы. Особенно ценить красоту локаций начинаешь после полета на дельтаплане, наблюдая пейзажи с высоты. Прохождение уровней не прерывается ничем, кроме двух-трехсекундного автосейва. Никаких подгрузок локаций. Огромный уровень загружается целиком. При общем высоком качестве графики остается только гадать, как разработчикам удалось все это сделать на доживающем свои дни Xbox'е.



Если вы никогда не играли в компьютерный FPS Far Cry, то с полной ответственностью можно заявить, что мимо вас прошел один из лучших шутеров в истории жанра. Если вы еще не бродили по прибрежному песку, не прятались за зелеными пальмами от пуль наемников, не давили джипами мутантов и не разгадали тайну этого "райского" острова, то еще не все потеряно. У владельцев "черного ящика" появилась отличная возможность погрузиться в мир таинственных и опасных джунглей. И этой возможностью грех не воспользоваться, тем более что Xbox-версия куда разнообразнее и богаче, чем ее старший PC-вариант. ©



В ночное время суток охотиться на врагов становится проще



Раз, два, три - вертолетик, упади!

АВТОР

GoodHobbit



Жанр	Action/arcade
Издатель	SCEE
Разработчик	SCEE
Платформа	PSP
Сайт	www.us.playstation.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Сюжетная линия	3	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

4.8

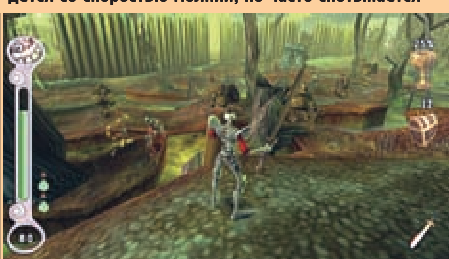
Бегущий мертвец

Они восстают и убивают.
Люди, которых они убивают, встают и убивают!
К/ф "Рассвет живых мертвецов"

Эта игра нам (ну, возможно, не всем, но значительному числу читателей точно) покажется подозрительно знакомой. MediEvil: Resurrection представляет собой несколько дополненную и облагороженную версию MediEvil для первой PlayStation. Нет, не продолжение. Чуточку переработанная игра, с новыми текстурами и поддержкой (мягко говоря, странной) многопользовательского режима. Семь лет всего прошло, а все как новая. Не слишком хорошо забытая. В карманном формате.

Игра обладает хорошим запасом юмора, добрым некромантским сюжетом и совершенно невменяемым управлением. Все. Точка. Остальные - весьма, кстати, сомнительные - прелести игры наглухо перечеркиваются тем фактом, что играть в это невозможно. Вернее, не так. Играть в нее, в принципе, можно, но надо обладать огромным запасом терпения и готовностью проходить игру совсем не так, как обычно проходятся подобные мечемашества.

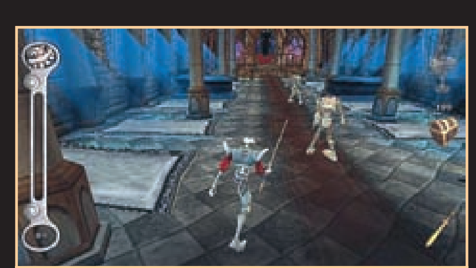
Другие герои разнесли бы этот забор по бревнышку, а на уцелевшие колья насадили бы трупы и без того мертвых врагов. Но не таков сэр Дэниел! Он крадется со скоростью молнии, но часто спотыкается



Дело в том, что главный герой игры, сэр Дэниел Фортескью, мертв. Уже сотню лет как. Погиб он, с одной стороны, в бою, с другой - совершенно глупо погиб, трусливо и неправильно. Но народная молва сделала его великим героем - посмертно; такова уж сила рекламы, даже в фэнтези-вселенных. И теперь мертвому сэру Дэниелу предстоит доказать, что он все-таки не трус, а очень даже воин... сто лет спустя, в виде скелета, с джинном, поселившимся в пустой черепушке. Джинн обладает, между прочим, неплохим чувством юмора, и юмор этот чернее ночи на кладбище. Это один из немногих положительных моментов игры.

За сто лет в могиле храбрости у сэра Дэниела не прибавилось ни на грош, зато координация заметно ухудшилась. В этой игре очень неудобно бить врагов. Такое уж управление. Поэтому уровни лучше всего проходить методом "напролом", бегом, уворачиваясь от летящих в пустую голову тяжелых тупых предметов. К сожалению, разработчики о такой особенности геймплея как-то не подумали - иначе, чем объяснить тот факт, что они иногда запирают все выходы и бросают против сэра Дэниела толпы монстров? Это очень, знаете, утомительно - наш злополучный герой в принципе не может побить врага, не получив при этом пару ударов. От каждого врага.

Ну, и камера, конечно. Куда она будет смотреть в следующий момент - не знает никто. Кнопка "выровнять камеру", во-первых, требует нажимать стильный, но очень неудобный "шифт", а, во-вторых, далеко не всегда срабатывает. Из лука же стрелять невозможно в принципе. Ну, плохо при жизни сэр Дэниел учился, плохо. А теперь уже поздно переучиваться - и все стрелы летят куда угодно, только не во врагов.



Эти зом... Не говорите слова на букву "З"! У сэра Дэниела случится истерика. Зовите их просто - голодные бродячие мертвецы.

Если б не управление - хорошая была бы игра. Опять не получилось. Нет, если вы готовы влезть в шкуру трусливого воина-неудачника, да еще и мертвого - пожалуйста. Но это очень, очень специфический вид развлечений.

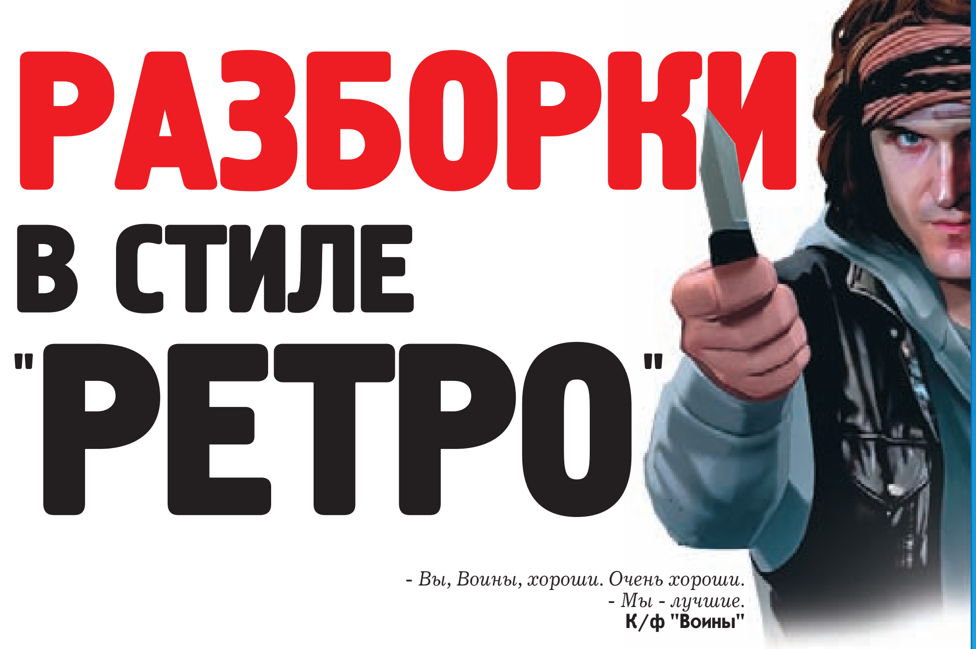
Многопользовательский же режим, помимо феерического управления и безумной камеры, может порадовать нас еще одной интересной особенностью. Враг невидим. Враг неведом. Даже в гонке (два скелета наперегонки скачут через препятствия, эка невидаль!) мы не видим соперника. Видим только количество пройденных им чекпоинтов. Чего уж говорить о развлечениях типа "забей крысу".

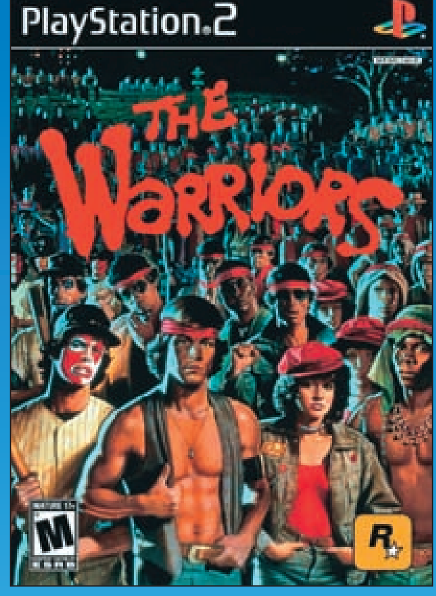
©



АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

РАЗБОРКИ В СТИЛЕ "РЕТРО"





Жанр	Beat'em Up
Издатель	Rockstar Games
Разработчик	Rockstar Toronto
Платформа	PS2, Xbox



Сайт www.rockstargames.com/thewarriors

РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.8

- Вы, Воины, хороши. Очень хороши.
- Мы - лучшие.
К/ф "Воины"

Скандально известная компания Rockstar упорно гнет свою линию. В то время как "защитники морального здоровья подростков" приписывают всякие гадости их продуктам, "Рок звезда" в перерывах между посещениями судов продолжает выпускать игры с асоциальной начинкой. Спровоцированные некоторыми политиками скандалы вокруг серии GTA служат ей лучшей рекламой, подтверждая поговорку про запретное яблоко, которое так сладко на вкус. Предрелизная шумиха вокруг еще не вышедшего Bully, досрочно занесенного в черный список, тоже сыграет на руку разработчикам. А пока они предлагают нам свое новое детище - The Warriors. И мы уже слышим недовольный ропот моралистов разного калибра.

В последнее время все чаще стали появляться игры "по мотивам", выпущенные вдогонку свежим киношным блокбастерам, а то и вовсе подготовленные к релизу одновременно с премьерой. Rockstar решила пойти наперекор моде и обратила взор на старое произведение киноискусства. Вдохновение было почерпнуто из фильма "Воины", вышедшего четверть века назад. Впрочем, чтобы "въехать" в сюжет The Warriors, совсем не обязательно смотреть кино. Разработчики построили сюжетную линию так, что все, кто пропустил фильм, не будут чувствовать себя непосвященными.

Главарь самой крупной уличной банды Нью-Йорка Сайрус замыслил неслыханное - объединить все группировки города



"Деньги за магнитофон отдам с первой пенсии"

Договориться полюбовно не получится


Кто тут сказал, что лежачего не бьют?

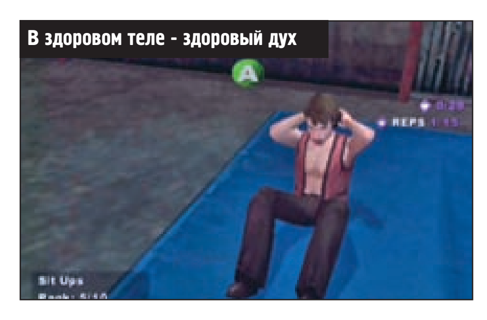
под своим контролем и захватить власть в городе. В случае удачной реализации плана под его непосредственное командование поступает 60 тысяч головорезов и гопников разной степени "отмороженности". Такая масса криминальных элементов страшна сама по себе, ведь она втрое превышает общее количество местных полицейских. Но, как это всегда бывает, нашлись несогласные. Во время большой сходки всех группировок Нью-Йорка, где Сайрусу предстояло обсудить свои наполеоновские планы с "пацанами", он словил пулю. Тут, откуда ни возьмись, появилась полиция, началась суматоха, и под шумок вину за убийство повесили на банду "Воины". Тем едва удалось унести ноги.

В игре нам предстоит узнать, чем занималась эта банда в течение двух месяцев, предшествующих убийству Сайруса.

Один в поле не воин

Гулять по ночному Нью-Йорку в одиночку - опасное времяпрепровождение, которое может повредить здоровью. Поэтому с нами всегда верные товарищи по банде. Управлять будем героем, остальным же можно отдавать ряд команд. Например, если нужно разгромить магазин, "крышуемый" другой бандой, стоит только приказать, и наши мОлодцы не оставят в нем ни одной целой витрины или прилавка. Присутствуют также команды "следуй за мной" и "стоять до особого распоряжения". Всего таких команд шесть. Нельзя сказать, что они очень необходимы, но небольшую крупицу тактики в геймплей вносят.

Хождение по городу вместе с двумя-тремя друзьями вполне оправдано. Противники не станут вызывать вас на поединок, а навалятся всей толпой. Да и полицейские поступят точно так же. Чтобы хоть как-то выжить в этом суровом мире, не возбраняется использовать в качестве оружия подручный и подножный материал. В ход может пойти все: ножи, доски, трубы, мусорные баки и прочий хлам. А забросать несущуюся навстречу вражескую банду кирпичами и бутылками - вовсе милое дело. Не забыто и "оружие пролетариата", например, коктейль имени тов. Молотова. Но основными средствами борьбы станут кулаки и ноги. Играть предстоит за разных персонажей, и каждый из них использует уникальные зуботычины и пинки.

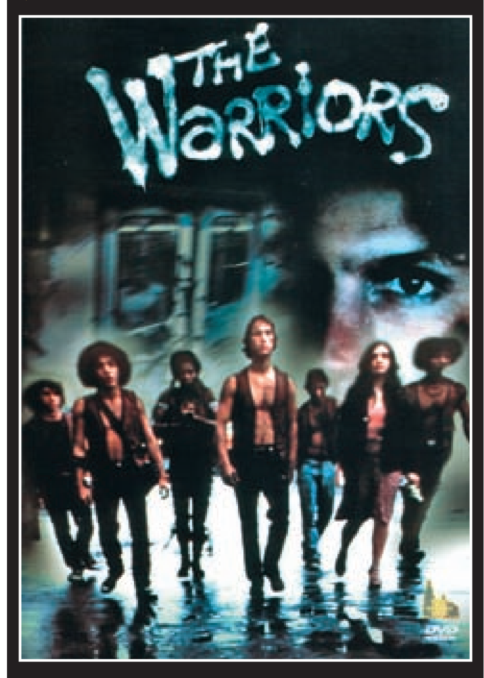


В здоровом теле - здоровый дух

Трудовые недели

Несмотря на то, что The Warriors принадлежит к жанру "надери-всем-сам-знаешь-что", геймплей довольно разнообразен. Конечно, драки имеются в больших количествах, но в ряде миссий главной целью являются не они. Например, игрок может получить задание выкрасть из припаркованных машин магнитолы

ПОБЕГ ДЛИНОЮ В ПОЛТОРА ЧАСА



Фильм The Warriors вышел в 1979 году и стал третьей по счету работой режиссера Уолтера Хилла. В списке его заслуг перед кинематографом числятся небезызвестные "48 часов" и "Красная жара". Лента повествует об одной из уличных банд, которую круто подставили и обвинили в убийстве видного городского "авторитета" по имени Сайрус. Разумеется, теперь все остальные группировки хотят надавать им по шеям, а если получится, то и прикончить. "Побазарив", наши герои решают, что надо бы по-быстрому свалить на "хату". Дома, как известно, и стены дают бонус. Преодолевая препятствия в лице уличных банд и полицейских, герои благополучно добираются на вотчину и доказывают миру, что не они угробили "пахана".

Несмотря на то, что фильму стукнуло четверть века, отлично он смотрится и по сей день.






Никогда не любил бейсбол

(кражи осуществляются в режиме мини-игр), разгромить магазины и уличные лотки конкурентов, обчистить ювелирную лавку, спровоцировать массовые беспорядки. Особенно веселым уровнем был тот, где нужно уничтожить картинную галерею сумасшедшего главаря банды клоунов. Воины дружно метали банки с краской в полотна с "произведениями искусства" и самозабвенно ломали статуи ненормального художника. Также игроку предстоит поучаствовать в соревновании "кто быстрее намалюет на стене логотип своей банды". Граффити рисуется опять же в режиме мини-игры. Для этого необходимо иметь баллончик с краской. Они появляются в разных местах уровня, но проблема заключается в том, что представители других банд тоже стремятся продемонстрировать художественное мастерство. Таким образом, из-за очередного баллончика разгораются нешуточные потасовки. Респект Rockstar за то, что они сумели максимально разнообразить задания, благодаря чему этот Beat'em Up не надоедает даже после 15 уровня.

Помимо сюжетных миссий, вниманию геймера предложены дополнительные режимы, коих очень много. Можно поиграть во flashback-уровни. В них рассказывается о том, как те или иные члены банды The Warriors докатились до жизни такой. А если точнее, то как они вступили в группировку. Также присутствуют бонусные задания, которые никак не влияют на сюжет. Еще один игровой режим заслуживает отдельного упоминания. Называется он Rumble Mode, позволяет забить на всякий там сюжет и предаться чистому насилию. Сколачиваем банду (из открытых в story mode бойцов) и выбираем тип соревнования из довольно обширного списка. Например, детская забава "царь горы" приобретает здесь довольно кровавый оттенок. Нужно продержаться на горе из всякого хлама определенное время, сбрасывая оппонентов на землю. Не забыт и такой вид культурного отдыха, как "стенка на стенку".

Выходи побаловаться

Ахиллесовой пяткой The Warriors является графика. Вообще, сложно вспомнить хоть одну игру от Rockstar, где бы графика поражала воображение, и, к сожалению, этот проект не нарушил традицию. Одновременное присутствие на экране целой толпы - это, конечно, хорошо, но, оценивая визуальную сторону игры, понимаешь, за счет чего это достигнуто. Ужасные текстуры, угловатые машины и баки с мусором стали суровой нагрузкой к большому количеству объектов на уровне. Жаль, ведь устаревшая графика может отпугнуть от игры немало потенциальных потребителей.

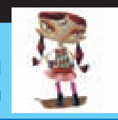
Зато не подкачала звуковая часть. Для озвучания некоторых героев были приглашены снимавшиеся в фильме актеры. Диалоги выразительны и звучат без интонации диктора телевизионных новостей. Часть музыки взята из киношного саундтрека. При этом она отлично вписывается в атмосферу игры. А звучащие за кадром песни неплохо передают еще и дух конца 70-х годов.

Когда же, наконец, в Rockstar поймут, что в игре желательно сделать красивым все - и лицо, и душу, т.е. геймплей? И если со вторым у них всегда полный порядок, то с первым наблюдаются перманентные проблемы. Вот и получаются у них продукты "на лицо ужасные, играбельные внутри". Если бессовестно перефразировать Гете, то игра - она как женщина: либо интересная, но не красивая, либо красивая, но не интересная. Существует, правда, и третий вариант, самый лучший. Это когда хорошо все. Но он встречается редко.

Fatal Frame 3: The Tormented

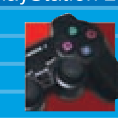
АВТОР

Ольга КРАПИВЕНКО





Жанр	Survival Horror
Издатель	Tecmo
Разработчик	Tecmo
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.tecmo.co.jp/product/zero3



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	9 x 0,10
Атмосфера	9 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

8.3



ДОМ ВЕЧНОГО СНА

Ты не скроешься от страха!
Ты все равно увидишь…
К/ф "Глаз 2"

Этот дом заждался своих гостей. Поражающие своей жестокостью ритуальные убийства ни в чем не повинных людей навлекли на него проклятье. На протяжении многих лет о нем старались не вспоминать и обходить стороной. Со временем стали говорить, что в нем поселились призраки. Да, все эти годы дом ждал своего часа, и вот он пробил. Кто же на этот раз отважился посетить это проклятое место, не испугавшись перспективы навсегда сгинуть в бесконечных коридорах Дома Вечного Сна?

Новая жертва

Молодая преуспевающая журналистка Рей Куросава (Rei Kurosawa), занимающаяся исследованием фольклорных сказаний, в поисках материала для новой книги отправляется в заброшенное поместье. "Мне кажется, это обычный старый особняк. По всей видимости, люди зря приписывают этому месту присутствие сверхъестественных сил", - пришла к выводу девушка, бегло осмотрев дом и сделав ряд фотографий. Но каково же было ее удивление, когда по возвращении домой Рей увидела на одном из проявленных фотоснимков своего возлюбленного. Все бы ничего, но только Юу Асо (Yuu Aso) несколько месяцев назад трагически погиб в автокатастрофе. Не в силах справиться с нахлынувшими эмоциями, она решает вернуться в дом в надежде разыскать Ю.

Заинтересовавшись столь странной историей, вместе с Рей в таинственный особняк отправляются двое ее друзей: писатель-документалист Кей Амакура (Kei Amakura) и обладающая "шестым чувством" девушка Мику Хинасаки (Miku Hinasaki).

Я вижу мертвых людей...

Оказавшись снова в этой ветхой, опутанной паутиной загадочно-угрюмой усадьбе, Рей сталкивается с душами умерших здесь людей. Изначально они появляются только в ее кошмарных снах, но по мере прохождения игры грань между реальностью и сновидениями постепенно стирается. И чем тоньше она становится, тем опаснее находиться в поместье…

В игре присутствует два типа врагов. Первые - одинокие души замученных служителями культа людей. Не в силах освободится от оков нашего измерения и обрести вечный покой, они бесшумно бродят по дому, исчезая за запертыми дверями длинных темных коридоров. Эти призраки оплакивают свою судьбу, или же с укоризной взирают из темных закутков, молчаливо указывая на тайные символы, пытаясь предостеречь от несчастья. Они не только не представляют опасности, но даже наоборот, призваны помочь игроку, обращая его внимание на подсказки или скрытые места.

ТАЙНА СИНЕЙ ТАТУИРОВКИ

Сюжет Fatal Frame 3 во многом основывается на японском фольклоре. Ключом к разгадке тайн в игре служит синяя татуировка в виде змеи, покрывающая тела призраков жриц и Рей. По японской традиции, татуировка закрывает всю спину (или даже тело) и наделяет человека особыми способностями, присущими рисунку. В черной магии синяя змея символизирует боль, страдания и скорую смерть. Такая татуировка накладывает проклятие на человека. В данном случае, татуированные призраки, подобно главной героине, потеряли своих любимых людей и закончили свою жизнь в Доме Сна. Такая же участь ожидает Рей, если она не найдет способ снять проклятье.

Не случайно жертвами ритуальных церемоний в Fatal Frame 3 становятся исключительно женщины. Считается, что именно бессильная ярость и неистовый гнев женщины намного страшнее, нежели мужское зло. Именно женский призрак может принести смерть всем, кто осмелиться приблизиться к его владениям.

Fatal Frame 3: The Tormented



С помощью этой камеры, произведенной еще во времена охоты на лысых мамонтов, вам и предстоит спасать свою жизнь

ЧЕРНЫЙ ЮМОР ОТ TECMO

Как оказалось, разработчики из Tecmo умеют не только создавать мрачные, насквозь пропитанные атмосферой фатализма игры, но и шутить. К примеру, сфотографировав некоторых из наиболее заунывных призраков, на снимке вместо замогильно-ужасных фантомных физиономий вы сможете увидеть гримасы бодрых и жизнерадостных разработчиков. Если повезет, то на фото можно увидеть тематическую зарисовку: например, на тему "Есть ли жизнь после брака?" и прочее.

А вот если оставить игру на более чем пять минут (не в режиме паузы), то на экране появится лицо призрака с синей татуировкой. Это никак не повлияет на героя и игру в целом, но напугать вас сможет. Ну, и, видимо, специально для мужской половины общества в Fatal Frame 3 авторы привнесли несколько откровенных сцен принимающей душ Рей.

Реальную же угрозу таит в себе второй тип потусторонних существ - монахи, служители культа и жрицы, принесенные в жертву в ходе поражающих своей жестокостью и чудовищностью ритуалов. В лучших традициях азиатских фильмов ужасов жуткого вида духи материализуются из воды и теней, плавно выходят из стен и проникают сквозь пол и потолок. Одержимые ненавистью и жаждой мести, они яростно устремляются к вам навстречу, чтобы заключить в свои смертоносные объятия. Как правило, призраки появляются, когда вы их меньше всего ожидаете, и могут молниеносно причинить герою довольно ощутимый вред.

Полагаю, вы уже поняли, что для привидений преград не существует, словами "За углом продают дешевых ежиков" сбить их с толку тоже не удастся. Можно, конечно, попытаться сбежать, скрывшись в одной из многочисленных комнат Дома Сна (House of Sleep) или же спрятаться за ящиком, но учитывая упорство преследующих монстров и достаточную медлительность главных героев, это далеко не самая лучшая тактика при прохождении Fatal Frame 3. Поэтому с потусторонними обитателями придется сражаться.

Как и в предыдущих частях серии, единственным средством, способным отправить фантомных персон в мир иной, является прототип фотоаппарата: камера обскура (Camera Obscura). Одной из главных инноваций в Fatal Frame 3 стало оборудование камеры функцией автопоиска, т.е. при появлении призрака объектив автоматически фокусируется на противнике и отслеживает его передвижения. Единственная проблема состоит в том, что данная функция распространяется не на все типы врагов.

Другим интересным моментом стало появление вспышки. С ее помощью можно на некоторое время дезориентировать или отпугнуть противника, что очень актуально, если призрак застал вас врасплох, например, неожиданно появившись прямо перед лицом героини, или же когда в камере закончилась пленка.

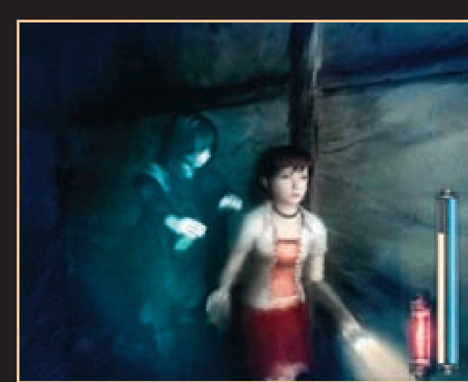
В остальном же боевой процесс никаких кардинальных перемен по сравнению с предыдущими частями серии не претерпел. Как и прежде, по мере прохождения игры вы сможете модернизировать камеру, совершенствуя стандартные функции, применяя различные линзы и тратя свои честно заработанные в сражениях очки на оборудование фотоаппарата дополнительными возможностями. Так, например, можно значительно увеличить скорость съемки, наносимый максимальный урон врагам, диапазон действия, автоматическое наведение на самого близкого находящегося по отношению к вам призрака и прочее. Из дополнительных возможностей камеры отметим функции, с помощью которых можно уклоняться от ударов противника, намного четче видеть призраков и замедлять время.

Помимо сражения с духами, камера обскура незаменима при решении головоломок, которые в изобилии представлены в Fatal Frame 3. Например, сфотографировав пазл, можно увидеть на фото изображение недостающего фрагмента и место, где он может быть спрятан. Аналогичным образом на снимках проявляются подсказки, о том, как открыть запертую дверь, найти секретный проход (локацию), нужный предмет и

РАСКРЫТИЕ ВСЕХ ТАЙН?

Чтобы вызвать больший интерес у поклонников серии, авторы в Fatal Frame 3 дают ответы на многие вопросы, оставшиеся открытыми после прохождения предыдущих двух частей игры. Например, Мику - героиню первой части - вновь сможет увидеть своего брата, а Кей - дядя близняшек Майи и Мио из Fatal Frame 2 - отправится на поиски пропавшей племянницы. К чему приведет встреча Мику с умершим братом? И что в итоге увидит Кей? Все это уже вам предстоит выяснить самим.






Улыбайтесь, вас снимают!

ТОЛЬКО ВМЕСТЕ МЫ СМОЖЕМ ДОЙТИ ДО КОНЦА!

Чтобы разнообразить игровой процесс разработчики наделили каждого из трех героев набором уникальных способностей и умений. Самым сбалансированным персонажем является Рей. Девушка не только достаточно стойка к атакам призраков и умеет хорошо сражаться (как правило, средней силы призрака она может убить двумя выстрелами), она единственная, кто может изначально пользоваться вспышкой на старинном фотоаппарате. В свою очередь Кей обладает отменной физической силой. Он без труда может отодвинуть шкаф или перепрыгнуть с одной крыши на другую (что не по силам Рей и Мику). Также герой умеет выслеживать призраков и прятаться при их появлении. Что же касается Мику, то в силу своего небольшого роста девушка запросто может пролезать в узкие или низкие проходы и места, недоступные для других персонажей. Кроме этого, Мику умеет замедлять время и намного лучше других чувствует приближение призраков.

так далее. Интересен и тот факт, что многие головоломки имеют непосредственную связь с событиями, происходящими в двух параллельных измерениях, т.е. не сделав что-либо в мире грез, игрок лишается возможности продвигаться по сюжетной линии в реальности и наоборот.

В конце концов, с помощью фотоаппарата можно и просто развлекаться, снимая наиболее интересные моменты игры и сохраняя фотографии в альбоме. Как вариант можно снять даже целый слайд-фильм под каким-нибудь звучным названием вроде "Зудящие призраки ночи" или "Проклятие проклятого дома".



Красота призрачного мира

Одним из самых примечательных аспектов Fatal Frame 3 является графика. Основной упор сделан на детализации мрачных интерьеров, применение различных графических фильтров и освещения. Старые скрипящие, с облупившейся краской двери, шатающиеся ступеньки лестниц, разбитые стекла окон, треснувшие зеркала, выцветшая краска на стенах, каменные алтари со следами крови - выглядят достаточно реалистично, отчего играть становится просто жутко. На высоком уровне выполнены и модели призраков, чьи полупрозрачные тела с мертвенно-бледными, как слоновая кость, лицами не раз заставят вас содрогнуться.

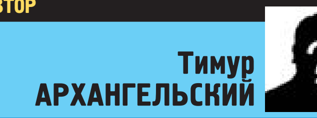
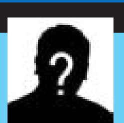
Под стать графике в игре и звуковое оформление. Ветер, завывающий в трубах старого дома и с щемящим душу свистом гуляющий по пустым комнатам и коридорам, голоса призраков, сопровождающиеся еле различимым эффектом эха, то и дело раздающиеся во тьме, чьи-то тихие шаги, стуки, шорохи - все это придает происходящему на экране еще большую таинственность, погружая игрока в атмосферу мистики и загадочности.

Жизнь прекрасна?

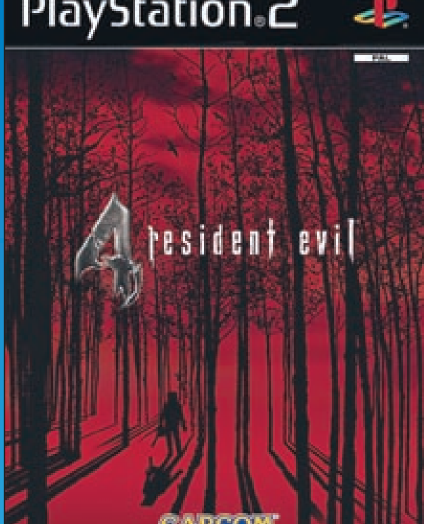
Подводя итог, отметим, что Fatal Frame 3: The Tormented по праву может считаться самой страшной игрой года в жанре Survival Horror. Проработанная графика, до тонкостей продуманный сюжет и игровой процесс - каждый из этих элементов работает на создание "правильной" жуткой атмосферы, как будто перед вами не игра, а настоящий фильм ужасов. Авторы умело поддерживают интерес к происходящему на экране - мистические загадки сыплются на игрока как из рога изобилия, да и действительно страшных эпизодов в игре немало. В общем, с задачей довести игроков до заикания разработчики справились на "отлично". ©

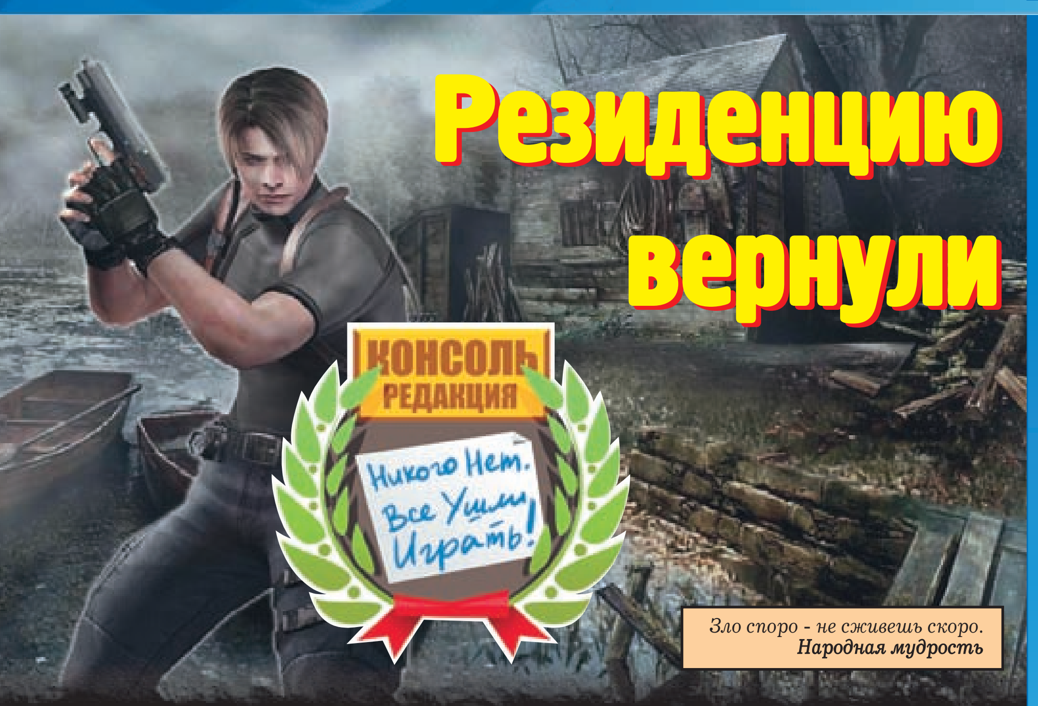


Resident Evil 4

АВТОР
Тимур АРХАНГЕЛЬСКИЙ



Резиденцию вернули

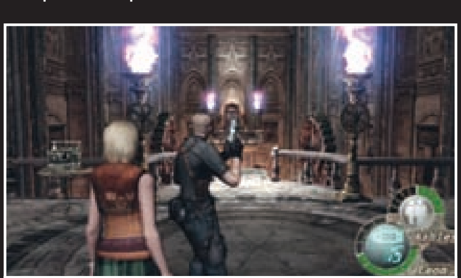
Зло споро - не сживешь скоро.
Народная мудрость

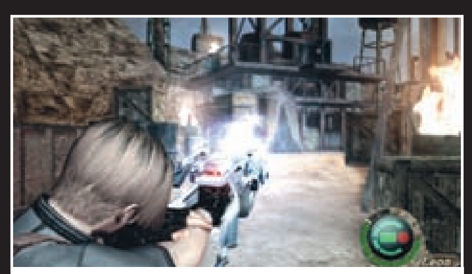
Не могли мы, не могли пройти мимо такого важного события, как выход Resident Evil 4 для PlayStation 2. И хотя рецензия на эту игру (в версии для GameCube) уже была на страницах нашего журнала в самом первом номере, мы решили еще раз взглянуть, что там творится в захолустной испанской деревушке?

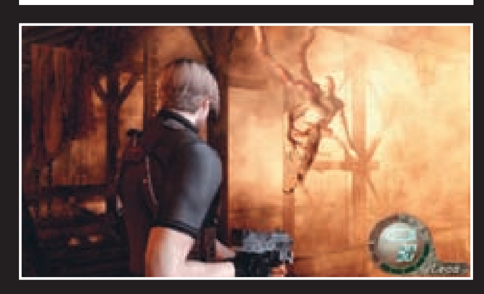
Напоминаем, что главным героем четвертой части стал Леон Кеннеди. Разработчики, сознавая, что было бы бессовестно дальше пережевывать тему "Чем заняться мертвецу в Раккун-сити?", поместили его в испанскую деревню, население которой активно пытается помешать спасти дочь президента США.

Обошлись малой кровью

Несомненно, среди приверженцев консоли от Sony найдутся такие, которые не признают других платформ ни под каким соусом. А зря. К сожалению, от суровых реалий никуда не деться: цветопередача у PS2 слабее, чем у GameCube, поэтому первое, что бросается в глаза, - "фильтрация" графики (а точнее - ее отсутствие). Представьте, что вы с глянцевой наклейки оторвали верхний полиэтиленовый слой, а рисунок под ним как бы потускнел. Вот примерно тот же эффект имеем и здесь. Также отметим возросшее время загрузок и ухудшившееся качество текстур, куда же без этого. Пожалуй, на этом недостатки и заканчиваются. Зато начинаются бонусы, отсутствующие в оригинальном издании.


Президентская дочка отягощала бы ваши приключения, не будь она такой хорошенькой


Вот она, новинка арсенала, созданная специально для PS2-версии. Откуда в Resident Evil'e взялся лазерный пистолет, лучше не спрашивайте



Награда за терпение

Первое и самое главное - в игру был добавлен дополнительный сценарий героини Эйды Вонг. Да-да, именно полноценный сценарий, а не коротенький эпизод. Пройдя игру за нее, вы сможете увидеть альтернативную историю и найти более подробное объяснение сюжетным хитросплетениям и интригам. Естественно, учитывая, что героиня слабее Леона, разработчики несколько изменили принцип геймплея. Вам предложен классический "резидентовский" survival с уменьшенной экшн-составляющей и минимумом боевой экипировки. Рекомендуется как можно чаще избегать встреч с врагами и как можно быстрее двигаться к намеченной цели.

Во-вторых, появился широкоэкранный режим (прогрессивная развертка 16:9), благодаря чему картинка выглядит еще реалистичнее на больших телевизорах.

Жанр	Survival horror/Action
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom Production Studio 4
Платформа	PlayStation 2, GameCube
Сайт	www.capcom.com/ResidentEvil



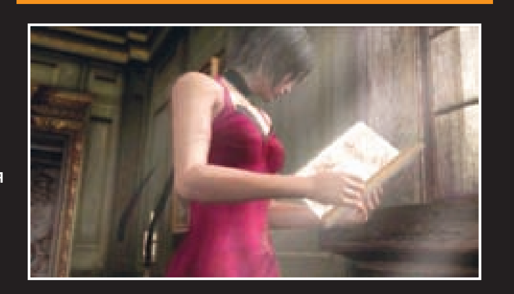

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40
Графика	10	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	9	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10



Стрижем купоны

В качестве "извинения" за годичное портирование игры на PS2, помимо уже названных бонусов владельцы "Сони" получат возможность приобрести подарочное издание игры. Версия содержит полный саундтрек (на 6 дисках), майку и 18-сантиметровую фигурку Эйды. Заказать это богатство можно на официальном сайте игры за $118.



Контрольный в голову

Тактическим элементам в четвертой части уделено много внимания. Теперь гораздо практичнее упреждать атаки противников, стреляя им в конечности, чтобы, к примеру, выбивать из рук орудие местного пролетариата - вилы и серпы. Или же метким выстрелом в голову из винтовки "снять" монаха-арбалетчика в церкви. Благо, лазерные и оптические прицелы есть у каждого оружия. За исключением, разумеется, ножа и гранат.





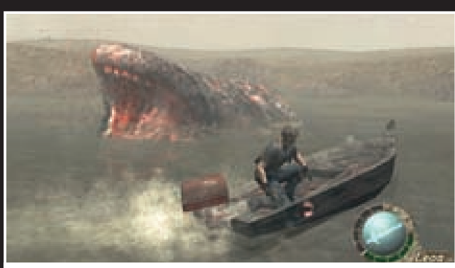
К таким сельчанам приближаться не стоит. Один лишний шаг и все - мгновенная гибель

Ну и, наконец, новое обмундирование и оружие, которое можно получить, проходя RE4 снова и снова. Мелочь, но, согласитесь, приятно. В конце концов, чем не повод доставить себе удовольствие, вновь исследовав любимую игру?

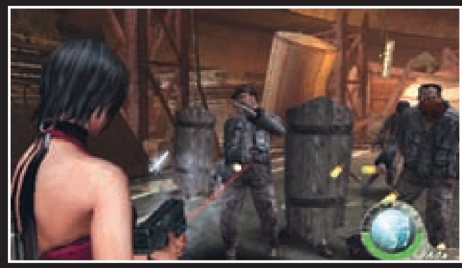
А в-третьих, добавились несколько небольших бонусов, которые становятся доступны при повторном прохождении игры. Например, гангстерский костюм для Леона и рыцарские доспехи для Эшли (а то слишком уж президентская дочка чахлая была - после двух-трех пуль умирала).

Шел я по длинному коридору...

В плане графики четвертому "Резиденту", возможно, предстоит состязаться с Metal Gear Solid 3. Ведь творение Кодзимы - одна из самых визуально продвинутых игр, вышедших за последнее время на PS2. Известно, что, когда Resident Evil 4 появилась на GameCube, об игре ходили достаточно любопытные слухи. Например, о том, что на одного вражину-крестьянина потрачено столько же полигонов, сколько на целого Солида Снейка. Спешим обрадовать всех сомневающихся - это не так. Просто в MGS упор традиционно делался на проработку окружающей среды, и меньше внимания уделялось моделям персонажей (гораздо легче напялить на героя однотонный камуфляж, чем детально прорисовывать каждую мелочь вплоть до застежки молнии). Зато Синдзи Миками и Ко. сильно сэкономили на размерах окружающей среды, поэтому все декорации сделаны по традиционному "коридорному" шаблону, который порой чрезмерно ограничивают свободу действия. То есть, вы идете все время вперед, отстреливаете обезумевшую живность и периодически заходите в некие пространства: комнаты, пустыри, участки деревни (подобным же образом сделана Castlevania: Lament of Innocence). Конечно, винить создателей в этом нельзя, так как их ограничивали технические возможности платформы, да к тому же "коридорность" удачно замаскирована, так что большинство играющих ее могут и не заметить.



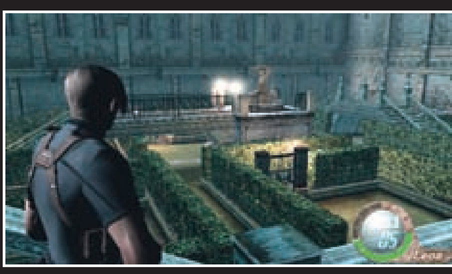
Лохнесское чудовище существует. Доказано

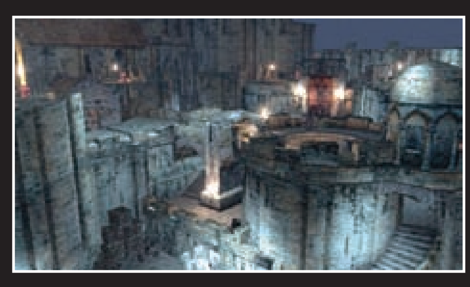


For the mass

Несмотря на незамысловатость концепции, авторам стоит отдать должное: они сделали главное, чего пока не удалось добиться разработчикам из той же Konami с их Silent Hill: в сериал вдохнули новую жизнь. Прибавив экшна, создатели RE4 повысили интерес к повторному прохождению, а элементами stealth удачно разбавили динамику и ритм геймплея. Да, быть может, из-за усиленной экшн-составляющей Resident Evil немного утратил фирменную гнетущую атмосферу. Но самой серии это пошло только на пользу. Так что если вы немного разочаровались в последних частях Resident Evil, то не волнуйтесь: RE4 взял реванш и показал, кто тут король жанра Survival Horror. Вы еще здесь? Мы думали вы уже убежали покупать эту игру! ©

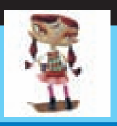








АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО



Семь друзей Слая



*Ша, фраера.
Меня не вычеркивать,
я - в команде.
К/ф "Все или ничего"*



Жанр	Action/Adventure
Издатель	SCEA
Разработчик	Sucker Punch
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.slymask.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Сюжетная линия	8 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

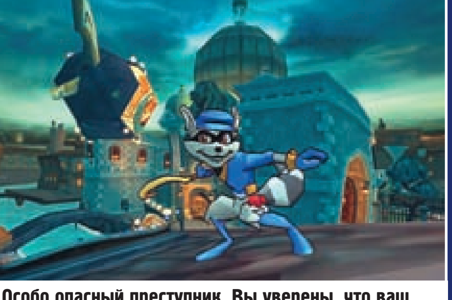
8.3

Какими компонентами должен обладать хороший проект жанра Action/Adventure, чтобы привлечь внимание пресыщенного геймера? Симпатичный главный герой, динамичный игровой процесс, разнообразие сценарных заданий, привлекательный антураж игрового мира, интересные загадки и хороший юмор. Все перечисленное присутствует в новом творении разработчиков компании Sucker Punch под названием Sly 3: Honor Among Thieves.

Более того, этот проект представляет собой еще и отличную пародию на фильмы а-ля "Одиннадцать друзей Оушена". Здесь есть бандиты, пистолеты, хитроумное планирование грабежей, взлом сейфов и большие деньги. Поклонникам лихих, циничных экшнов с искрометным юмором Sly 3 определенно придется по вкусу.

Слай - настоящий герой, и он больше не умирает от одного меткого удара вражеским веником





Особо опасный преступник. Вы уверены, что ваш кошелек еще на месте

Их не знали даже в лицо

Действие разворачивается через год после событий Sly 2: Band of Thieves. Большой мастер афер и виртуоз грабительского мира енот Слай вновь собирает банду профессиональных воров и мошенников, в которой появились новые лица. На этот раз они задумали обчистить тайник с золотом и драгоценностями, расположенный на одном из небольших океанских островов. По сути, этот тайник принадлежит Слаю: на протяжении многих лет его родственники прятали в нем награбленное добро. Но земля, на которой расположено хранилище, была выкуплена неким доктором М, который воздвигнул на острове неприступную крепость и теперь ищет способ взломать сокровищницу. Ваша цель: используя любые средства, опередить его. Впрочем, профессиональным грабителям из банды Слая ничто не в состоянии помешать, даже постоянно висящие на хвосте конкуренты и агенты полиции.



Главных героев, как и прежде, трое: дерзкий и хитрый главарь банды енот Слай Купер, и двое его друзей - маленький и щуплый Бентли, а также большой бегемот Мюррей. Первый - технический гений, непревзойденный стратег и взломщик электронных систем охраны, второй - асс-автогонщик и по совместительству вышибала. Впрочем, помочь героям провернуть очередную крупную аферу призваны еще пятеро компаньонов. Это Димитрий - бывший фальшивомонетчик из банды Klaww Gang; панда Кинг - непревзойденный эксперт по взрывчатым веществам, в прошлом - член банды Fiendish Five; механик Пенелопа; австралийский шаман Гуру, умеющий прекрасно маскироваться на местности и обла-

Воровать, так вместе

Одной из инноваций Sly 3 стало введение режима для двух игроков. Всего есть четыре забавы:

Cops and Robbers - один игрок выступает в роли Кармелиты Фокс, преследующей мошенника, а второй - в роли Слая, убегающего от полиции. При этом экран делится горизонтально пополам. Победит тот, кто первым выполнит свою миссию;

Hacking - аркадный морской бой, на манер тех головоломок, посредством которых Бентли взламывает электронные системы защиты;

Pirate Battle - морские сражения на галеонах;

Biplanes - воздушные баталии на бипланах.





Ловись, рыбка, большая и маленькая

дающий способностью манипулировать окружающими. Главным же козырем разработчиков стала хорошо известная по предыдущим частям серии рыжая лисица Кармелита Фокс. Хотя она и работает инспектором полиции и вот уже несколько лет выслеживает банду Слая, дабы отправить ее в те места, где небо в клеточку, а друзья - в полосочку, в определенный момент обстоятельства все же вынудят ее действовать заодно с мошенниками.

Воры вне закона

Основа игрового процесса по сравнению с предыдущей частью кардинальных перемен не претерпела. Это все тот же яркий, увлекательный платформер с изрядной примесью экшн и стелс-элементов. Чего здесь только нет: жаркие схватки с врагами, прыжки с платформы на платформу, бег по крышам, лазанье по канатам и отвесным стенам, сбор монеток, выслеживание врагов, бесшумное передвижение и применение различных ухищрений, чтобы обмануть бдительных охранников.

События Sly 3 разворачиваются в шести ярких, поражающих исполинскими размерами локациях. На каждом уровне есть перевалочная база, где герои обсуждают детали предстоящей операции, сбывают награбленное добро на черном рынке ThiefNet и приобретают на вырученные деньги оружие и необходимые гаджеты.

Каждая спланированная нашими жуликами крупная операция делится на десяток небольших миссий. Список сценарных заданий весьма велик и разнообразен: начиная от банального поиска ключей и предметов и заканчивая диверсионными вылазками, проникновением в тщательно охраняемые помещения, освобождением из тюрьмы друзей, саботажем оборудования, установкой бомб с часовым механизмом, скрытой съемкой секретных объектов и мест расположения охраны, сумасшедшими гонками и исполнением оперных партий на сцене театра. При этом в свободное от выполнения заданий время можно исследовать уровни, обчищать карманы бандитов, воровать ценные предметы (вазы, картины, скульптуры, драгоценности) или посещать дополнительные локации вроде богатых особняков. Добавьте к этому обилие мини-игр (например, воздушные баталии на бипланах или взлом кодовых замков), которые делают игровой процесс еще более интересным и разнообразным.



Благодаря многоярусности уровней в распоряжении геймера всегда есть множество лазеек. Например, если Слай находится на улицах мегаполиса и ему необходимо пробраться в какое-либо здание, он может с грациозностью кошки, перепрыгивая с карниза на карниз, забраться на крышу, а уже оттуда через чердак попасть внутрь. Впрочем, можно зайти и через парадный вход, надо только придумать, как отвлечь охранников.

Добавь еще больше объема!

Каждый из эпизодов Sly 3 содержит несколько миссий, в которых необходимо использовать специальные сине-красные 3D-очки, входящие в комплект с игрой. Используя очки, геймер может увидеть некоторые скрытые предметы, а также дополнительные трехмерные эффекты. Доступ ко всем 3D-миссиям сохраняется после прохождения игры, поэтому при желании можно пройти их повторно.

По большому счету, способ прохождения Sly 3 определяется доступным для выполнения той или иной миссии героем. Например, Слай является наиболее сбалансированным из всех персонажей. В игре не существует места, куда он не смог бы взобраться или пролезть (будь-то возвышенность, узкий карниз или небольшой проход), при этом он обладает прекрасными навыками рукопашного боя. С ним можно в равной степени использовать как скрытную тактику, так и просто идти напролом. В то же время, Бентли в силу своей физической слабости фактически не приспособлен к рукопашным схваткам, поэтому вынужден избегать прямого контакта с бандитами, предпочитая вырубать их пропитанными снотворным стрелами из арбалета или же подкладывать бомбы. Неповоротливый





толстяк Мюррей в состоянии парой ударов уложить практически любого врага, но при этом он с большим трудом забирается на крышу дома, не говоря о том, что ни один канат (которые в изобилии протянуты между окнами и шпилями зданий) его вообще не выдержит.

В боевую систему разработчики ввели ряд интересных нововведений. На уровнях появились ловушки, которые герои могут использовать в своих целях. Например, находясь на причале в Венеции, можно перерезать трос крана и тем самым опрокинуть лодку на голову противника, или, нажав на кнопку, убрать мост прямо из-под ног врагов. Также у персонажей появились комбо-удары, способные вмиг вырубить оппонента. Все полезные навыки приобретаются героями либо по мере прохождения, либо посредством сети ThiefNet.

Противники, как и прежде, не видят объекты, которые находятся за пределами участков, освещаемых их фонариками, зато они стали куда лучше слышать. Так что при приближении к ним со спины герой автоматически начинает красться, а не бежать, топая, как слон. Еще недруги научились неплохо вести преследование, поднимать тревогу, призывая на помощь охрану и практически без промахов стрелять.

За маской вора

Sly 3 выглядит почти безупречно. Создается впечатление, что перед вами настоящий мультфильм, а не видеоигра. Прекрасно выполненные декорации, обилие мелких деталей на уровнях, плавная анимация героев, яркие и зрелищные спецэффекты. Музыкальные композиции грамотно подпитывают атмосферу игры, в чем им помогает качественная озвучка героев. Не забудем отметить и живой, постоянно находящийся в движении игровой мир. Например, гуляя по Венеции, можно увидеть пролетающий мимо дирижабль, то и дело проплывающие по каналам гондолы, а если вы присмотритесь к башне с часами, то заметите, что стрелки постоянно движутся. Мелочь, а приятно.

А вас, Штирлиц, я попрошу остаться

Среди шпионских фишек, введенных разработчиками в Sly 3, появились маскировочные средства. Отныне, фактически в любой момент, Слай может запросто замаскироваться под одного из охранников босса и свободно разгуливать среди противников. Для этого необходимо всего лишь нажать клавишу R2. Переодевшись в так называемый камуфляж, герой лишается всех способностей и оружия. При этом враги все же не теряют бдительности и относятся к разгуливающему неподалеку Слаю весьма настороженно. Доподлинно не известно, что их смущает больше: странное сочетание длинного пушистого полосатого хвоста и клюва на резинке или же надетая на острую мордочку маска производства фабрики "Все для водолаза". Но факт остается фактом: если персонаж попадает в поле зрения охранника, то он немедленно остановит вас и потребует назвать пароль. Для дачи верного ответа, необходимо воспроизвести высвечивающуюся на экране комбинацию кнопок. Если все сделано правильно, герой может следовать дальше. Если же вы ошиблись, враги тотчас поднимут тревогу.



Не храните деньги в банках

Редкий проект может похвастаться неповторимой стилистикой, присущей Sly 3 с его практически идеальным визуальным воплощением, превосходным юмором и веселым, непринужденным геймплеем. Безусловно, это одна из лучших приключенческих игр года.



АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ



Жанр	Arcade
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Games
Платформа	PSP
Сайт	www.eagames.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Управление	4	x 0,20
Ценность для жанра	5	x 0,10

5.6

ЗАРАЖЕННЫЕ ПРОТИВ ИЗМЕНЕННЫХ



Изменения грядут. Новая эра в развитии человечества началась. Это эра Детей Атома, хомо-супириарс, людей, обладающих странными и фантастическими способностями из-за своего измененного генетического кода.
X-men

Кто не хочет на равных сразиться с популярными героями комиксов студии Marvel? Как, неужели никто? Ну, хоть кто-нибудь! EA вам такой подарок приготовила: целую кодлу Имперфектов, которые, как один, могут с легкостью навалять классическим марвеловским супергероям. Посмотрим, что из этого вышло?

Обладает алмазным скелетом...

Режим кампании довольно скуден: одна карта и всего два открытых персонажа из восемнадцати представленных. Остальные будут открываться по одному после прохождения всей кампании. Причем, доступными к употреблению "суперхеросы" становятся следующим образом: играли за Имперфектов - получите персонажа Марвела. И наоборот. Сама кампания представляет собой серию из десяти боев, в которых вам придется столкнуться с персонажами противоборствующих сторон. Независимо от выбора героя, под конец вас будут ждать полубосс Dr. Doom и главный босс, злобный Имперфект Van Roekel.

Смотрится игра довольно просто, но в тоже время неплохо. До лавров высокодетализированных (по меркам PSP) Ridge Racer и Burnout ей, конечно, далеко, но видели мы игрушки и пострашнее. Малое число полигонов и относительно небольшие размеры этапов компенсируются большим количеством интерактивных объектов. Практически все можно сломать, а некоторые из предметов интерьера отлично подходят в качестве низколетящих подарков голове врага, неосмотрительно отбежавшего подальше.

...и очень скверным характером

К сожалению, основная проблема Marvel Nemesis в том, что через час творение EA просто надоедает. Первое время все в новинку, смотрится интересно и увлекательно, но, пройдя первого соперника, вы будете неприятно удивлены, обнаружив следующего оппонента на том же самом уровне. Выходит, на один этап приходится по два боя. Заслуженное негодование вызывает камера. Иногда она просто раздражает, накручивая хаотичные круги вокруг героя, вместо того, чтобы отображать процесс схватки. В довершение ко всему подводит управление. Герой слишком резво отзывается на малейшее движение аналоговой шляпки. Особенно когда дело доходит до бега по пересеченной местности. Не уследили - носитесь кругами, пока вас закидывают какими-нибудь снарядами.

Еще большее недоумение вызывает система боя. Каждый персонаж обладает четырьмя действиями: ударом, захватом, блоком, прыжком и супером. Комбинируя эти движения можно выполнять новые удары. Но у большинства героев основная часть этих самых ударов уходит "в молоко". Соперник по вам попадает, а вы, хоть накручиваете десятый супер, - промахиваетесь. В довершении ко всему в Marvel Nemesis отвратительный баланс персонажей, из-за чего сложность игры скачкообразно меняется. Доходит до абсурда: последнего босса вырубаешь за тридцать секунд, а с проходным соперником мучаешься пять минут.

Все эти недостатки очень сильно портят ощущения от игрового процесса. Сюда бы выверенный баланс, приемлемое управление и, наконец, нормальную камеру - вышла бы добротная игра. А так, даже при отсутствии конкурентов, проходной проект, который забудут через неделю-две после покупки. Если таковая ненароком произойдет.





КАРТОЧНАЯ КОЛОДА

В качестве RPG-элемента в игру были добавлены специальные бонусные карты. Работает система следующим образом: после победы над очередным персонажем, игрок получает новую карту. В меню между боями вы можете экипировать персонажа полученными картами, привязывая их к свободным слотам (четыре стрелки на крестовине). Во время боя, нажав на соответствующую кнопку, игрок активизирует полученную с помощью карты спецвозможность.

Эти спецвозможности уникальны и работают в строго определенной области. Некоторые повышают характеристики, лечат, или наоборот, калечат, в обмен на большую силу удара. Сами карты также делятся на типы (одноразовые/постоянного действия) и категории, начиная с простых (common) и заканчивая очень редкими (very rare).

АВТОР

Сергей "ScaR" ПАРАМОНОВ

Доза - определенное количество лекарства для приема или введения в организм. Определенное количество какого либо вещества, энергии и т.п.
Т. Ф. Ефремова.
"Новый словарь русского языка"

Страх и ненависть в Мексике

Жанр	Action
Издатель	SCi Games, Eidos Interactive
Разработчик	Deadline Games
Платформа	Xbox, PlayStation 2
Сайт	www.totaloverdose.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.5

Громкий успех (а также невероятно удачная концепция) GTA: San Andreas не дает спокойно спать конкурирующим разработчикам, хотя с момента релиза "черного блокбастера" от Rockstar Games прошел целый год. Мы уже смогли оценить весьма спорный NARC, якобы нигерский 187: Ride or Die; на очереди такие гиганты, как 50 Cent: Bulletproof и Fear and Respect, но они еще в пути, а пока разберем новый продукт от Eidos с громким названием Total Overdose - очередную интерпретацию на тему GTA, но только с матричным закосом.

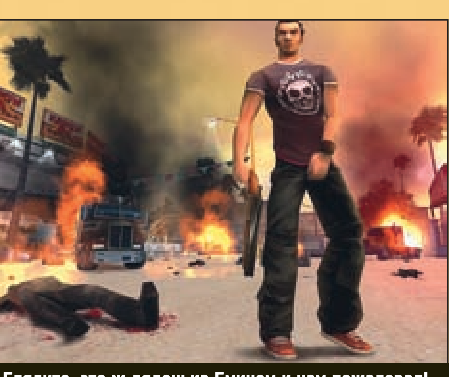
Пореши красиво разбойника и получишь бурито

Grand Payne Overdose

Total Overdose (в дальнейшем - TO) вобрала все лучшее из таких игр, как GTA и Max Payne; также многое позаимствовано из фильмов "Отчаянный", "Однажды в Мексике" и боевиков Джона Ву. Игра не является прямым клоном GTA, поскольку город, машины, пешеходы и пр. выполняют чисто декоративную роль. При этом основной упор сделан на экшн-составляющей. Конечно, все это было в Max Payne, но кое-какие элементы радуют глаз, да и сердцебиение ускоряется с каждым убитым супостатом. Но не будем забегать вперед с городом, безмерным экшном и прочими плюсами, которых в игре предостаточно, а для начала разберемся с сюжетной линией.

В начале игрок управляет Энрике Крузом, отцом протагониста, который перестреливается с бандитами в самых настоящих джунглях. На фоне этой напряженной ситуации предлагается освоить азы управления с помощью местного туториала. Увы, но долго играть за Энрике не придется, поскольку совсем скоро его сбрасывают с самолета, казалось бы, "свои" ребята.

После этого в центре внимания оказываются два сына Энрике, которых угораздило оказаться близнецами. Правда, несмотря на внешнюю схожесть, Томас и



Глядите, это ж дяденька Еминем к нам пожаловал! Со своей игрушечной пулялкой

Рамиро - совершенно разные. Первый - молодец-оперативник, гроза преступного мира. А второй - пьяница, дебошир и тунеядец, если что и любит больше, чем выпивку, так это за девчонками приударить.

Стоило Томасу подобраться поближе к разгадке гибели отца, как получил он серьезную травму, несовместимую с дальнейшей профессиональной деятельностью, и рассекает теперь в кресле с колесиками. Но не пропадать же практиче-

Замочи ближнего своего

Миссии в TO разнообразные, интересные и зрелищные. Каждое задание и сопровождается достаточно длинным видеорядом и подробным брифингом. Помимо сюжетных, есть еще и побочные миссии, в которых нужно взорвать, убить, своровать или угнать. Порой именно для дальнейшего продвижения по сюжету требуется в обязательном порядке выполнить пару подобных заданий. Кстати, все миссии отмечены на миникарте. Ориентироваться по ней достаточно просто, хотя явно не хватает карты всего города.





Как говорил один мучачос: "Игра на гитаре должна дорого оплачиваться, иногда даже ценой чужой жизни"

ски законченному делу? Тут Томми и вспомнил, что есть у него брат-оболтус, на тот момент отбывающий очередной срок в тюрьме. Рамиро выпускают на свободу, в обмен на сотрудничество с властями и обещанием довести начатое братом дело до конца.

Тачки, стволы и bullet-time

Убойный игровой процесс делится на путешествия за баранкой автомобиля по достаточно большому городу с невероятным числом бонусов и дополнительных миссий и, собственно, экшн. При включении режима slo-mo у персонажа начинает стремительно убывать полоска Adrenalin. Прыгать без дела в замедленном виде не дадут, эта фишка автоматически включается при перестрелке. Оружия - предостаточно: от обыкновенных пистолетов до базук, шестиствольных пулеметов и прочей тяжелой артиллерии. По динамичности перестрелок TO чуть ли не впереди планеты всей: здесь даже есть название у каждого типа убийства, и чем изощреннее вы разделаетесь с врагом (выполняя комбо-серии), тем больше очков получите (процесс заставляет вспомнить игры семейства Tony Hawk Pro Skater). Главному герою доступно множество разнообразных трюков: кувырков, кульбитов и т.п. Оттолкнувшись в прыжке от стены, можно подобно Нео, вверх тормашками, расстрелять всех попавших на экран врагов. Отдельной похвалы достоин трюк выскакивания из машины на ходу. Выглядит это так: после нажатия L1 Рамиро приоткроет дверь машины и немного высунется из нее. При этом управление автомобилем будет осуществляться как обычно. После нажатия R1 герой выпрыгнет из машины в стиле героев голливудских боевиков. Все это сопровождается эффектами и замедлением движений.



Во всех локациях разбросаны специальные пакеты, повышающие статистики персонажа: выносливость, силу и скоростные качества. Также персонажи получают доступ к специальным фишкам, например, спецприему El Mariachi, явно заимствованному из фильма Роберта Родригеса. Помните пулеметы и гранатометы, упрятанные в футлярах музыкальных инструментов?

Доза дегтя

Раздражает недостаточно реалистичная физика машин, которые сами по себе выглядят симпатично и не вызывают ощущения "игрушечности". Система повреждений вроде доведена до ума, но стоит наехать на любую кочку, так автомобиль теряет скорость и начинает дико петлять. Следующий камень в огород разработчиков - это качество исполнения города, которому явно не хватило внимания дизайнеров. Да и постоянные загрузки при переходе из района в район заставляют забыть о какой-либо свободе действий.





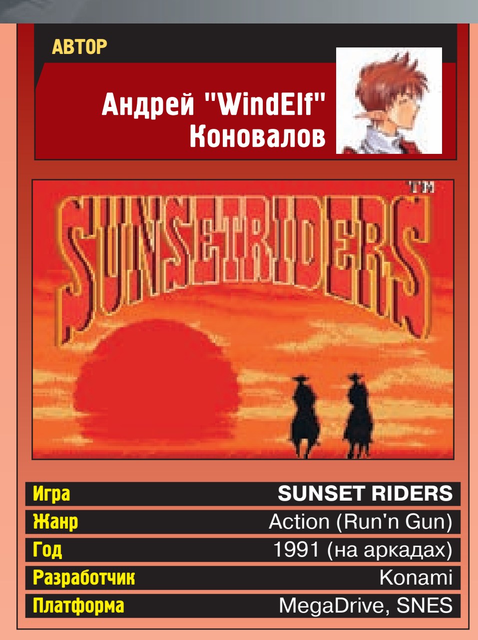
Передоз засчитан

Продукт от Deadline Games не лишен недостатков (скорее даже не лишен достоинств, с недостатками у игры - все в порядке), но поклонников жанра TPS могут ненадолго удовлетворить свой голод. Особенно если не будут ждать откровений вроде GTA и Max Payne. Total Overdose также может понравиться нашим самым маленьким читателям, начинающим игрокам, которые впервые взяли в руки джойстик. Им, во-первых, не с чем будет сравнивать, а во-вторых, оно ка-а-к, бум! Потом - Бах! Бабах!.. И из двух пулеметов - тра-та-та...

©

ХОЧЕШЬ ВЫЖИТЬ - СТРЕЛЯЙ ПЕРВЫМ

АВТОР
Андрей "WindElf" Коновалов



Игра	SUNSET RIDERS
Жанр	Action (Run'n Gun)
Год	1991 (на аркадах)
Разработчик	Konami
Платформа	MegaDrive, SNES

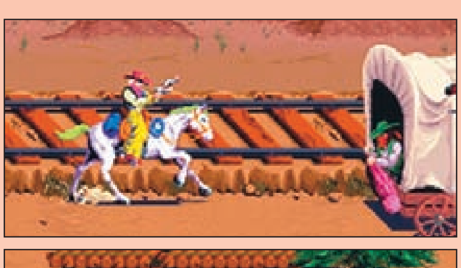
Кто хочет освоить совершенно дикий запад? Ковбои, шериф, бандиты, индейцы, приключения в прериях и маленьких городках, погони на лошадях, скоростные поездки на фыркающих и дымящих паровозах, стычки в салунах, безостановочная стрельба... Захотели? Тогда вам прямая дорога в игру от Konami - Sunset Riders.

Ваш путь пройдет сквозь семь уровней стрельбы, взрывов, злобных воплей и дикого юмора. Беги, стреляй, уворачивайся от пуль множества соперников, вот и вся премудрость. Этот жанр можно называть по-разному: и run'n'gun, и scrolling shooter, и просто action, но суть останется неизменной.

Герои игры - охотники за головами преступников. Если верить англоязычному интро, они даже алкоголь не употребляют, что для настоящих псов прерий просто нонсенс. Ну, да ладно. Короче говоря, идите вперед и убивайте все, что движется, благо мир вестерна населен исключительно бандитами, и возможности пристрелить какого-нибудь доброго шерифа или мечтательную куртизанку у вас не предвидится. Поголовно уничтожить население нескольких захолустных ковбойских городишек и пару индейских племен можно как в одиночку, так и с приятелем.

Как водится, на дорогах порой валяются различные призы, еще больше увеличивающие крутость героев (казалось бы, куда уж круче). Хороший дизайн уровней, интересные боссы, неплохой юмор - вот за что можно полюбить Sunset Riders, этим он запоминается надолго. Да и весь этот "дико-западный" антураж сам по себе уже достаточно интересное явление, выделяющее данную игру из ряда многих аналогичных по жанру историй о роботах, мутантах, накачанных солдатах и отважных спасателях галактик.

На игровых автоматах существует две версии игры, имена четырех основных персонажей первой - Garitt, Daniel, Tyler и Kaeleb. Эта версия не была переведена на домашние консоли. А в той, что перевели, героев звали Billy, Steve, Bob и Cormano. Боссов, кстати, тоже всех переименовали. Мы не знаем, зачем, но, наверно, кому-то от этого стало лучше. А вот кому стало чуть хуже, так это обладателям SNES и MegaDrive. Потому что персонажей на выбор стало не четверо, а двое - ковбой Билли с кольтом и мексиканец Кормано с дробовиком, который он прячет в складках пончо. Но тут дело в том, что на игровых автоматах в эту игру могли играть до четырех человек, так что обрезание оправдано.

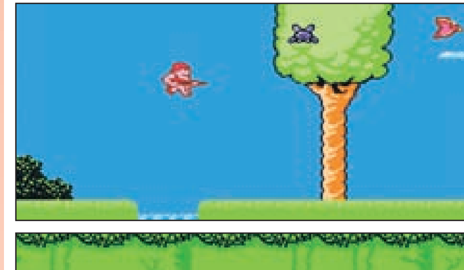




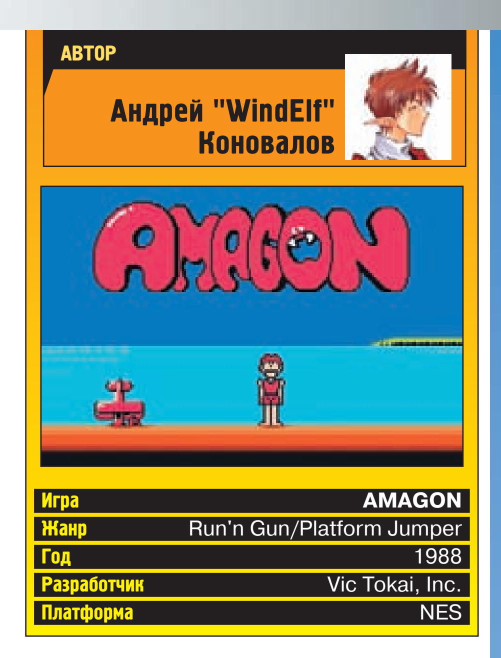

ГОРЯЧИЙ КУРОРТ

Вот летел, летел Амагон на своем самолете, и вдруг - БАХ! - самолет сломался. К счастью, неподалеку оказался тропический остров, удобный для аварийной посадки. К несчастью, остров оказался заселен чудищами и злыми экзотическими зверями. Делать нечего, пришлось искать способы выбраться из негостеприимного места... Припомнил по такому случаю Амагон старый дедовский способ решать проблемы. Этот способ - большое ружье! Собственно, из средств обороны у незадачливого летчика оказалось только оно одно. Но самое интересное было в том, что мужик умел стрелять лишь в двух направлениях - назад и вперед.

Как же, спросите вы, играть? Летающих и висящих на пальмах врагов следует сбивать в прыжке, или не обращать на них внимания - авось сами отвалятся. Когда пульки кончаются, Амагону остается только отважно окучивать врагов прикладом своего верного ружья. Но зато есть у бедолаги и перспектива трансформироваться в Мегагона - гигантского мускулистого супергероя, гибрида Халка и Тарзана. В таком виде исследователю острова считай все нипочем, кроме глубоких ям и водоемов, падение в которые в любом случае означает гибель. Обратиться в громилу можно, если ухватить специальный приз. Почти все уровни




СОКРОВИЩЕ ЖАНРА



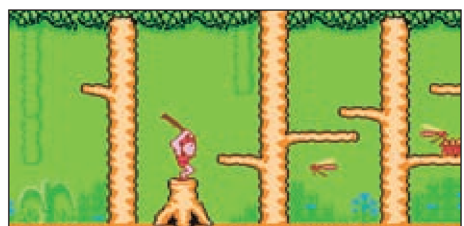
АВТОР
Андрей "WindElf" Коновалов

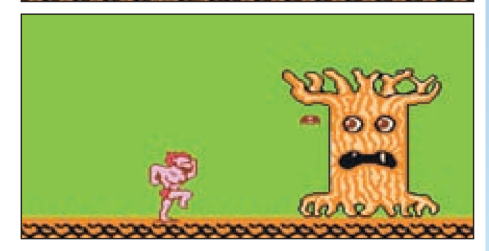
Игра	AMAGON
Жанр	Run'n Gun/Platform Jumper
Год	1988
Разработчик	Vic Tokai, Inc.
Платформа	NES

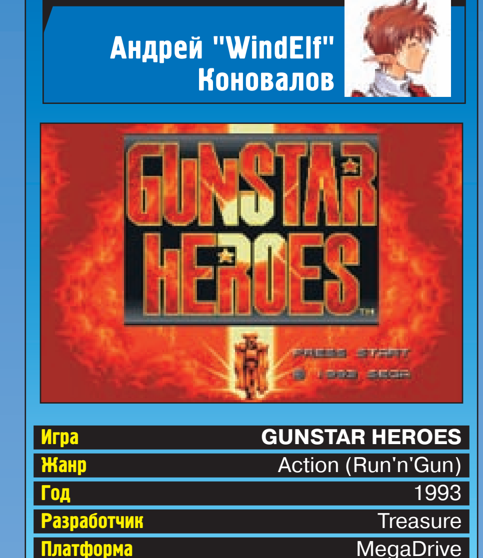
полны платформ, как статичных, так и движущихся, а под ними, как правило, струятся реки, кишащие пираньями, кусачими крабами, злобными моллюсками и прочей живностью. Прыгать здесь необходимо гораздо чаще, чем стрелять, и, чтобы пройти игру до конца, поскакать придется от души. А благодаря завышенной сложности геймер и сам, возможно, не раз подпрыгнет до потолка, размахивая геймпадом и проклиная назойливых пиксельных комаров, почти не анимированных крокодилов, и компанию Vic Tokai. К примеру, каждый третий прыжок героя через пропасть заканчивается неприятным контактом с неожиданно появившейся рыбой или осой. Умирает Амагон в своем стандартном обличье от первого тычка, а паролей, сейвов, и даже "продолжений" в игре не предусмотрено.

В Японии этот забавный проект вышел под названием Totsuzen! Machoman.









АВТОР
Андрей "WindElf" Коновалов

Игра	GUNSTAR HEROES
Жанр	Action (Run'n'Gun)
Год	1993
Разработчик	Treasure
Платформа	MegaDrive

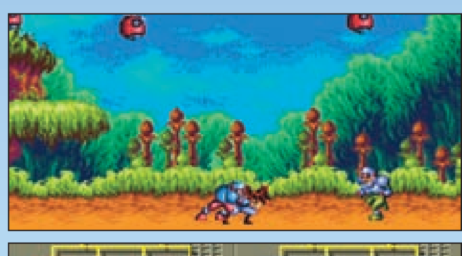
Gunstar Heroes был грандиозным дебютом Treasure на Sega MegaDrive. После релиза хит немедленно стал для многих геймеров веской причиной для покупки консоли, а для поклонников SNES - поводом побиться головушкой о стенку. Это одна из тех игр, о которых вспоминают с душевным трепетом, практически идеал, эталон.

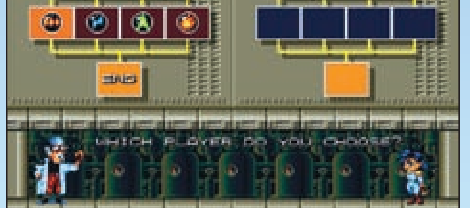
Treasure, группа бывших сотрудников Konami (участвовавших в создании легендарного сериала Contra), основавших собственную контору, сотворила настоящее чудо. Геймеры тех времен и мечтать не могли о таком насыщенном, безумном, быстром боевике. Хорошо детализированные задний и передний план, гигантские боссы, мириады пуль, веера вспышек, взрывы на пол-экрана, нарочито мультяшный стиль - все это Gunstar Heroes.

Конечно, играть желательно вдвоем. Действие разворачивается на планете Gunstar-9, где злой Colonel Red похитил одного старшего из братьев Gunstar и заполучил волшебные камни, которые снабдили энергией огромного робота Golden Silver. Эта железяка может разрушить планету. Если вы поможете братьям-близнецам, они его, само собой, остановят. Поможете? Если ответ положительный, вас ждут четыре больших основных уровня, плюс пятый, открывающийся позже. Но если же отрицательный, то вас, видимо, ждут в другой рецензии.

Близнецы не обделены разными полезными приемами, к примеру, они могут хватать и толкать врагов, отбивать некоторые снаряды, бросаться друг другом, бить боссов ногами в прыжке, и, конечно, стрелять. Добавьте к этому возможность комбинировать типы оружия для получения новых эффектов и изредка управлять средствами передвижения и уничтожения. Кнопку стрельбы, как и в других подобных играх, отпускать придется только в крайних случаях.

Установив новые стандарты для жанра, и продемонстрировав самой Konami, как надо делать игры (можно себе представить реакцию мэтров), новорожденная компания показала свою силушку, и впоследствии неоднократно радовала (и радует) геймеров настоящими шедеврами. Например, для PS one и Sega Saturn они выпустили еще один великолепный шутер - Silhouette Mirage, но это совсем другая история. А для GBA недавно вышел проект Gunstar Super Heroes, сделанный в лучших традициях оригинала. Рекомендуем. ©










Shadow the Hedgehog


Shadow of the Colossus

Shadow the Hedgehog

Последняя история
Пройдите все сюжетные линии, откройте концовку Героя и Темную концовку.

Оружие второго уровня
После прохождения игры за светлую и темную стороны ваше оружие усовершенствуется до второго уровня.

Секретное оружие
Пройдите сюжетную линию и разбейте коробку со значком головы Шэдоу.

Открыть Egg Vaccum
Пройдите Normal Story Line.

Открыть Heal Cannon
Пройдите Full Hero Story Line.

Октрыть Omochao Gun
Пройдите Semi Hero Story Line.

Открыть Samurai Blade
Пройдите Full Dark Story Line.

Открыть Satellite Laser
Пройдите Semi Dark Story Line.

Открыть Shadow Rifle
Пройдите все сюжетные линии и завершите Последнюю Историю.

Expert Mode
Пройдите каждый уровень с рейтингом "A".



Battalion Wars

Battalion Wars (GameCube)

Открыть бонусные миссии
Bonus Mission 1
Наберите 85% в первой кампании.
Bonus Mission 2
Наберите 85% во второй кампании.
Bonus Mission 3
Наберите 85% в третьей кампании.
Bonus Mission 4
Наберите 90% в четвертой кампании.

Shadow of the Colossus

Коричневый Агро
Соберите все предметы в режиме Normal Time Attack.
Зажмите кнопку "квадрат" на титульном экране.

Белый Агро
Соберите все предметы в режиме Hard Time Attack.
Зажмите кнопку "круг" на титульном экране.

Как открыть режимы Hard и Time Attack
После прохождения игры просмотрите титры и сохранитесь. Когда загрузите этот сейв в следующий раз, будут доступны режимы Hard и Time Attack.

Time Attack Hard Mode
Пройдите игру на сложности Hard.

Time Attack Mode
Завершите игру в нормальном режиме. Чтобы начать режим Time Attack, подойдите к статуе в храме и помолитесь (кнопка "круг").


Spartan: Total Warrior

Награды Hard Time Attack
Cloth of Desperation ("Парашют")
Победите 14 Колоссов в режиме Hard Time Attack.
Карта фруктовых деревьев
Победите 6 Колоссов в режиме Hard Time Attack.
Гарпун грома (полезное дальнобойное оружие)
Победите 2 Колоссов.
Детектор ящериц
Победите 10 Колоссов.
Меч Королевы (меч из ICO)
Победите 16 Колоссов.
Плащ шамана (сокращает получаемый от врагов ущерб)
Победите 8 Колоссов.
Маска шамана (тоже сокращает ущерб)
Победите 12 Колоссов.
Меч солнца (солнечный зайчик получается даже в темных местах)
Победите 4 Колоссов.

Награды Time Attack
Cloak of Deception
Победите 14 Колоссов в режиме Time Attack.
Cloak of Force
Победите 4 Колоссов.
Flash Arrow/Brown Agro
Победите всех Колоссов в режиме Time Attack.
Карта фруктового дерева
Победите 10 Колоссов в режиме Time Attack.
Детектор ящериц
Победите 8 Колоссов.
Маска мощи
Победите 12 Колоссов.
Маска силы
Победите 6 Колоссов.
Свистящие стелы
Победите 2 Колоссов.

Spartan: Total Warrior (PS2)

Открыть все уровни в Single Mission Replay
Высветите опцию Extras в основном меню и нажмите 11 раз влево, 7 раз вправо, и затем один раз кнопку "квадрат". ©

Director`s cut



Сегодня в "директорс кат"

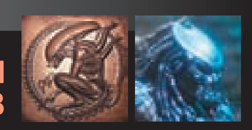
мы научим вас вырезать Хидео Кодзиму -

директора Kojima Productions



АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН
Алексей "Muteki" СМИРНОВ



НИНДЗЕВАЯ БРАТВА

Современная школа ниндзя - это такое заведение, где вы за умеренную (или не очень) плату сможете за полгода освоить приемы, которые настоящие синоби постигали всю жизнь. Там вас, разумеется, будут не учить истинному искусству ниндзюцу, а с садистским упоением утрамбовывать вашу тушку в узкие рамки попсовых представлений об образе ниндзи… И только попробуйте заикнуться, что слово "ниндзя" не склоняется - забросают сюрикенами. Или еще хуже - старыми утюгами.

Проследим путь постижения таинств искусства воина-тени на примере перехваченных нами писем.

Соевым соусом рожу намажу
Сяду в кустах у дороги...
Чем я не ниндзя?
Народное творчество





Дорогие родители.

Прошло уже три дня с тех пор, как мы остановились в маленькой гостинице с романтическим названием "Сюрикен-в-глотку", расположенной рядом с таинственным зданием, на котором светится неоновая вывеска "Секретная цитадель ниндзей". Ночью, поднимая жуткий грохот, здесь по коридорам носятся неопознанные существа размером с ротвейлера, которых мы решили окрестить "тараканами". Сперва мы с товарищами их побаивались, но, когда эти заразы умыкнули весь наш провиант вместе с рюкзаками, изрядно на них осерчали. Вооружившись чем попало, мы коллективно нанесли противнику ответный удар и даже взяли пленного. В процесс допроса выяснилось… Вы не поверите, это не тараканы. Это крысы!

Утром все выжившие обнаружили у себя в комнатах солидного вида свитки, в которых значилось, что мы успешно прошли первое испытание, заключавшееся в ритуальном очищении условно взятой жилплощади от не менее ритуальных грызунов. Нужно это было для получения "левелапа" и развития "абилитиз". Очевидно, какая-то ниндзевская терминология. Собрав уцелевшие пожитки, мы направились в цитадель.

Как и положено сэнсэю высокого уровня, наш выглядел донельзя представительно, гордо и очень таинственно. Вплоть до того, что мы минут десять пытались сообразить, как же именно он выглядит. После коротенького, минут на сорок, приветствия сэнсэй проявился себя человеком недюжинной скромности, настояв, чтобы его называли просто: "Великий Мастер и Просветленный Учитель, Основатель Всех-Без-Исключения Боевых Стилей, Знаток Вселенских Тайн, Всеведающий и Наимудрейший". Также он известил, что весь начальный этап курсов ниндзей мы будем учиться все это выговаривать на одном дыхании. После такого заявления энтузиазм некоторых из нас заметно угас, в связи с чем они решили спешно ретироваться. Однако сэнсэй, хитро прищурившись, тут же продемонстрировал прием из арсенала ниндзей: на глазах у ошалевшей публики откусил кусок своего посоха, несколько секунд подвигал челюстями, а потом выплюнул упаковку зубочисток. Все паникерские настроения в наших рядах были мгновенно задавлены на корню и уступили место суеверному ужасу. В нем теперь и живем.



Привет, кисуля!

Решил скрасить тебе ожидание моего возращения и черкануть письмо. Хотел бы я сказать, что дни и ночи провожу, скучая по тебе, но, увы, на это просто не остается времени - скучать нам не дают. Например, на прошлой неделе учились исчезать в облаке лепестков сакуры. Предварительно ободрали все деревья в вишневом саду сэнсэя, на что тот сильно разозлился (ссадины и синяки почти прошли, а того ребра все равно не жалко - у меня еще одинадцать есть). Через три дня совершили прорыв - синхронно исчезли все… А вот обратно появилась только половина. сэнсэй озадаченно поскреб рукоятью катаны затылок и, бормоча что-то под нос, ушел отпиваться зеленым чаем. Ну а мы взялись за уборку листьев…. Так, на всякий случай.

Вчера перед сном учитель как бы невзначай обронил: "Настоящий ниндзя не мерзнет и во льду". Мы уже тогда почувствовали, что не к добру это. Как в воду глядели - сегодня учились "не мерзнуть".

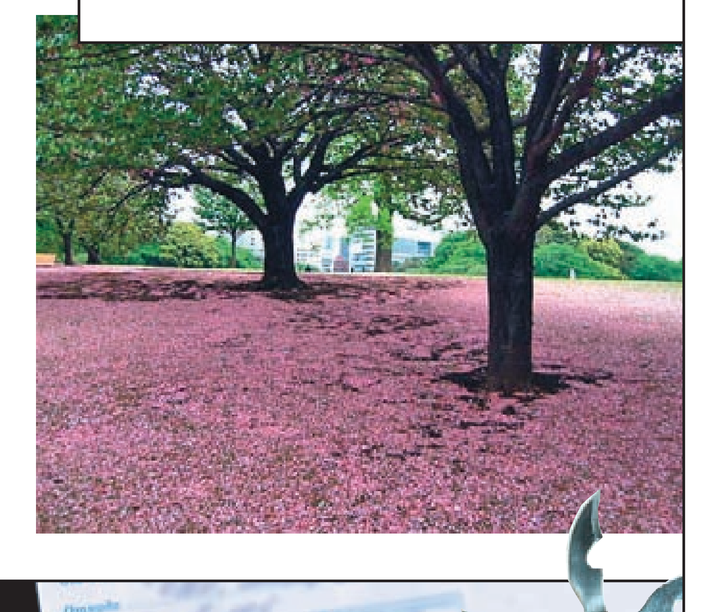
"Не мерзли" в бассейне с искусственным охлаждением. Когда наша температура сравнялась с температурой окружающей среды, учитель как бы между прочим вспомнил, что настоящий ниндзя должен еще и уметь бегать по морю, аки посуху. Вот, например, своего последнего стажера, небезызвестного Рю Хаябусу, он заставлял каждое утро нарезать восьмикилометровые круги по бухте Йокогама. В целях форсированного изучения нами данной техники сэнсэй без предупреждения высыпал в бассейн ведро пираний…

Я никогда не думал, что окоченевшие конечности могут так быстро шевелиться. С упражнением справились все, но, кажется, учитель был втайне разочарован, что его любимым рыбкам не досталось ничего на ужин. Какой он у нас все-таки заботливый - ради своих питомцев готов пожертвовать буквально всем. Нами в том числе.

Здарова, братан.

Типа сообщаю, что наше обучение вошло в финальную стадию. Недавно освоили бег по движущейся воде. С этой целью оккупировали пляж, но тренироваться приходилось ночью. Сэнсэй, поглаживая бороду (правый конец которой постоянно отклеивался), заявил, что истинный ниндзя должен идти на дело только после захода Солнца, а по воде передвигаться исключительно при полной Луне, так чтобы лунная дорожка была. Для пафоса, стало быть. Целый день, как идиоты, вырезали эти дорожки из желтой ткани на случай, если Луны не будет. Ну, экзамен по кройке и шитью мы выдержали, а вот с размещением заготовок на воде были проблемы: их постоянно сносило течением. В связи с этим совершили набег на ближайший канцелярский магазин и затарились "Моментом". Классная фиговина, скажу тебе. Клеет все поверхности в любом агрегатном состоянии. В тот же вечер успешно шныряли по реке. Местная камышовая тусовка от удивления даже квакать перестала.

Сегодня появились все те, кто так удачно исчез в лепестках сакуры. Причем появились над тем басейном с пираньями. Сэнсэй пожал плечами и сказал, что они заодно научатся бегать по воде. Ну или в крайнем случае "не мерзнуть". Весь вечер потом отдирали от бедолаг особо резвых и голодных рыбин. Судя по всему, нам же их теперь и кушать. Главное - сэнсэю не говорить: он нас за своих рыбок в этом бассейне забетонирует.

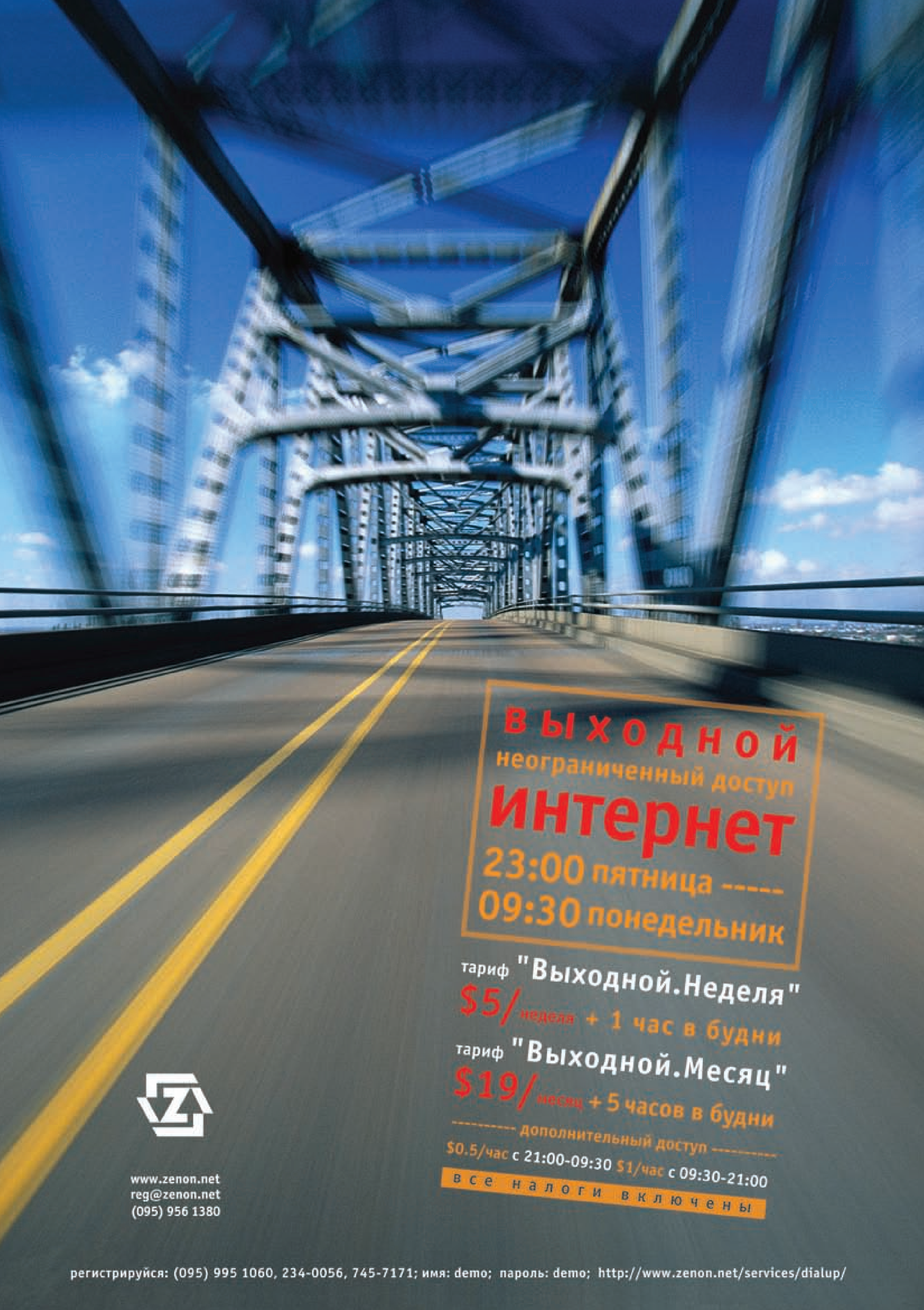


Многонеуважаемые почтальоны.

Вы уже, откровенно говоря, достали перехватывать мои письма и нагло потрошить конверты. На вашем месте я был бы более осторожен и не совал нос, куда не следует. Все-таки мы уже не какая-нибудь команда юнцов, а фактически "созревшие" ниндзи. Например, сегодня дорогой сэнсэй решил, что самое время переходить к практике. Учились обезвреживать условного противника. Сэнсэй сказал, что расправиться с человеком может даже распоследний агент британской разведки, который в жизни ничего, крепче мартини и водки, не пробовал. Поэтому мы перешли сразу к тяжелой бронетехнике. Ночью по наклеенным нами лунным дорожкам пробрались на территорию расположенной неподалеку танковой дивизии.

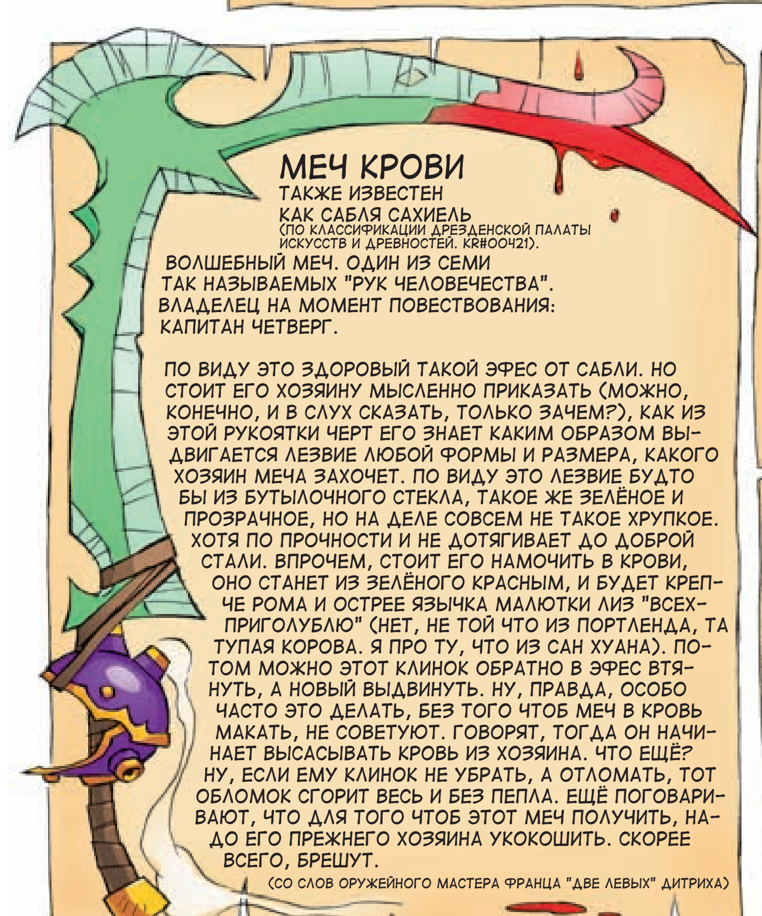
Танку нужно тихо запрыгнуть на загривок и одним точным движением перерезать хобот, тогда он не сможет плеваться и умрет в страшных муках... Тренировались почти до самого рассвета. Трофейные хоботы сплели в гирлянду и отволокли домой. Утром в нашу цитадель ворвался взмыленный командир дивизии и начал орать что-то неразборчивое. После употребления дозы зеленого чая (мы давно подозреваем, что сэнсэй туда чего-то пробирающего подмешивает) он пришел в себя и рассказал, что ночью часть пострадала от полтергейста и все танки приведены в небоеспособное состояние. Командиру дали еще чая, успокоили и отправили обратно. Сэнсэй, поигрывая поясом с сюрикенами, пригрозил, что если мы не починим танкам башни, то наши собственные он поотшибает. Весьма убедительный аргумент, надо сказать. Только вот все хоботы мы уже сдали в цветмет. Помозговав с ребятами над этой проблемой, отправились на рынок и прикупили вязанку водопроводных труб. Следующей ночью, захватив тюбики с "Моментом", снова прокрались в часть и присобачили танкам новые хоботы. То-то командир обрадуется!

В общем, мы теперь почти полноправные ниндзи, и злить нас категорически не рекомендуется. Подумайте об этом в следующий раз, когда будете сомневаться в качестве подготовки современных воинов-теней. Бонсай! Э-э-э... в смысле, банзай!


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/



НА ЧЁМ ТУТ У НАС РУБЯТСЯ?
(краткая иллюстрированная энциклопедия)



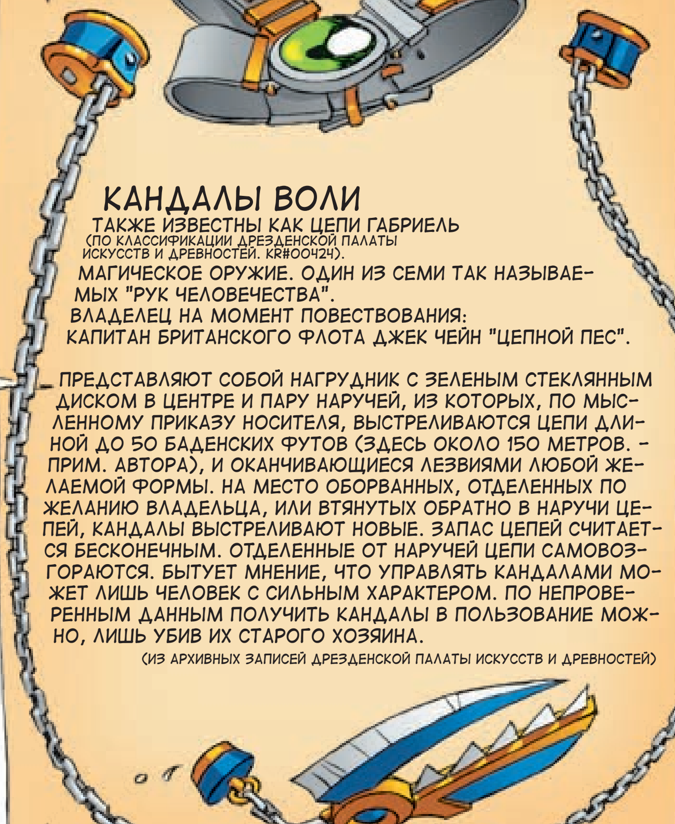
МЕЧ КРОВИ

ТАКЖЕ ИЗВЕСТЕН КАК САБЛЯ САХИЕЛЬ
(ПО КЛАССИФИКАЦИИ ДРЕЗДЕНСКОЙ ПАЛАТЫ ИСКУССТВ И ДРЕВНОСТЕЙ. KR#00421).

ВОЛШЕБНЫЙ МЕЧ. ОДИН ИЗ СЕМИ ТАК НАЗЫВАЕМЫХ "РУК ЧЕЛОВЕЧЕСТВА".
ВЛАДЕЛЕЦ НА МОМЕНТ ПОВЕСТВОВАНИЯ:
КАПИТАН ЧЕТВЕРГ.

ПО ВИДУ ЭТО ЗДОРОВЫЙ ТАКОЙ ЭФЕС ОТ САБЛИ. НО СТОИТ ЕГО ХОЗЯИНУ МЫСЛЕННО ПРИКАЗАТЬ (МОЖНО, КОНЕЧНО, И В СЛУХ СКАЗАТЬ, ТОЛЬКО ЗАЧЕМ?), КАК ИЗ ЭТОЙ РУКОЯТКИ ЧЕРТ ЕГО ЗНАЕТ КАКИМ ОБРАЗОМ ВЫДВИГАЕТСЯ ЛЕЗВИЕ ЛЮБОЙ ФОРМЫ И РАЗМЕРА, КАКОГО ХОЗЯИН МЕЧА ЗАХОЧЕТ. ПО ВИДУ ЭТО ЛЕЗВИЕ БУДТО БЫ ИЗ БУТЫЛОЧНОГО СТЕКЛА, ТАКОЕ ЖЕ ЗЕЛЁНОЕ И ПРОЗРАЧНОЕ, НО НА ДЕЛЕ СОВСЕМ НЕ ТАКОЕ ХРУПКОЕ. ХОТЯ ПО ПРОЧНОСТИ И НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО ДОБРОЙ СТАЛИ. ВПРОЧЕМ, СТОИТ ЕГО НАМОЧИТЬ В КРОВИ, ОНО СТАНЕТ ИЗ ЗЕЛЁНОГО КРАСНЫМ, И БУДЕТ КРЕПЧЕ РОМА И ОСТРЕЕ ЯЗЫЧКА МАЛЮТКИ ЛИЗ "ВСЕХПРИГОЛУБЛЮ" (НЕТ, НЕ ТОЙ ЧТО ИЗ ПОРТЛЕНДА, ТА ТУПАЯ КОРОВА. Я ПРО ТУ, ЧТО ИЗ САН ХУАНА). ПОТОМ МОЖНО ЭТОТ КЛИНОК ОБРАТНО В ЭФЕС ВТЯНУТЬ, А НОВЫЙ ВЫДВИНУТЬ. НУ, ПРАВДА, ОСОБО ЧАСТО ЭТО ДЕЛАТЬ, БЕЗ ТОГО ЧТОБ МЕЧ В КРОВЬ МАКАТЬ, НЕ СОВЕТУЮТ. ГОВОРЯТ, ТОГДА ОН НАЧИНАЕТ ВЫСАСЫВАТЬ КРОВЬ ИЗ ХОЗЯИНА. ЧТО ЕЩЁ? НУ, ЕСЛИ ЕМУ КЛИНОК НЕ УБРАТЬ, А ОТЛОМАТЬ, ТОТ ОБЛОМОК СГОРИТ ВЕСЬ И БЕЗ ПЕПЛА. ЕЩЁ ПОГОВАРИВАЮТ, ЧТО ДЛЯ ТОГО ЧТОБ ЭТОТ МЕЧ ПОЛУЧИТЬ, НАДО ЕГО ПРЕЖНЕГО ХОЗЯИНА УКОКОШИТЬ. СКОРЕЕ ВСЕГО, БРЕШУТ.

(СО СЛОВ ОРУЖЕЙНОГО МАСТЕРА ФРАНЦА "ДВЕ ЛЕВЫХ" ДИТРИХА)



КАНДАЛЫ ВОЛИ

ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫ КАК ЦЕПИ ГАБРИЕЛЬ
(ПО КЛАССИФИКАЦИИ ДРЕЗДЕНСКОЙ ПАЛАТЫ ИСКУССТВ И ДРЕВНОСТЕЙ. KR#00424).

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ. ОДИН ИЗ СЕМИ ТАК НАЗЫВАЕМЫХ "РУК ЧЕЛОВЕЧЕСТВА".
ВЛАДЕЛЕЦ НА МОМЕНТ ПОВЕСТВОВАНИЯ:
КАПИТАН БРИТАНСКОГО ФЛОТА ДЖЕК ЧЕЙН "ЦЕПНОЙ ПЕС".

ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ НАГРУДНИК С ЗЕЛЕНЫМ СТЕКЛЯННЫМ ДИСКОМ В ЦЕНТРЕ И ПАРУ НАРУЧЕЙ, ИЗ КОТОРЫХ, ПО МЫСЛЕННОМУ ПРИКАЗУ НОСИТЕЛЯ, ВЫСТРЕЛИВАЮТСЯ ЦЕПИ ДЛИНОЙ ДО 50 БАДЕНСКИХ ФУТОВ (ЗДЕСЬ ОКОЛО 150 МЕТРОВ. - ПРИМ. АВТОРА), И ОКАНЧИВАЮЩИЕСЯ ЛЕЗВИЯМИ ЛЮБОЙ ЖЕЛАЕМОЙ ФОРМЫ. НА МЕСТО ОБОРВАННЫХ, ОТДЕЛЕННЫХ ПО ЖЕЛАНИЮ ВЛАДЕЛЬЦА, ИЛИ ВТЯНУТЫХ ОБРАТНО В НАРУЧИ ЦЕПЕЙ, КАНДАЛЫ ВЫСТРЕЛИВАЮТ НОВЫЕ. ЗАПАС ЦЕПЕЙ СЧИТАЕТСЯ БЕСКОНЕЧНЫМ. ОТДЕЛЕННЫЕ ОТ НАРУЧЕЙ ЦЕПИ САМОВОЗГОРАЮТСЯ. БЫТУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО УПРАВЛЯТЬ КАНДАЛАМИ МОЖЕТ ЛИШЬ ЧЕЛОВЕК С СИЛЬНЫМ ХАРАКТЕРОМ. ПО НЕПРОВЕРЕННЫМ ДАННЫМ ПОЛУЧИТЬ КАНДАЛЫ В ПОЛЬЗОВАНИЕ МОЖНО, ЛИШЬ УБИВ ИХ СТАРОГО ХОЗЯИНА.

(ИЗ АРХИВНЫХ ЗАПИСЕЙ ДРЕЗДЕНСКОЙ ПАЛАТЫ ИСКУССТВ И ДРЕВНОСТЕЙ)

ДИСТАНЦИОНКА

КОРОБОК, НАБИТЫЙ ВСЯКОЙ ЧЕПУХОЙ С БОЛЬШОЙ КНОПКОЙ ПОСЕРЕДИНЕ И НЕСКОЛЬКИМИ СТЕКЛЯННЫМИ КОЛБАМИ С ЦВЕТНЫМИ ЖИДКОСТЯМИ СВЕРХУ. ПРИ ПОМОЩИ ЭТОГО КОРОБКА МОЖНО УПРАВЛЯТЬ НА РАССТОЯНИИ НАВЕДЕНИЕМ И СТРЕЛЬБОЙ СРАЗУ НЕСКОЛЬКИХ ПУШЕК. ПРИ ЭТОМ ПУШКИ МОГУТ БЫТЬ СОВЕРШЕННО СТАНДАРТНЫМИ, НЕ СНАБЖЕННЫМИ КАКИМИ-ЛИБО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ УСТРОЙСТВАМИ. НЕКОТОРЫЕ СВИДЕТЕЛИ УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО ИМ ДАЖЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО БЫТЬ ЗАРЯЖЕННЫМИ. НО ЭТО, ПОЖАЛУЙ, УЖЕ СЛИШКОМ. С ТОЧЕК ЗРЕНИЯ НАУКИ, МАГИИ, АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ИСКУССТВА И ЗДРАВОГО СМЫСЛА ТАКАЯ ШТУКА, КАК "ДИСТАНЦИОНКА", РАБОТАТЬ НЕ ДОЛЖНА. ЧТО НЕ МЕШАЕТ ЕЙ РАБОТАТЬ И РАБОТАТЬ БЕЗУПРЕЧНО.
СОЗДАТЕЛЬ ЭТОГО СТРАННОГО КОРОБКА - ИЗРАЭЛЬ ХЕНС, ОН ЖЕ ЕГО ВЛАДЕЛЕЦ НА МОМЕНТ ПОВЕСТВОВАНИЯ.

(АНОНИМНЫЙ ИСТОЧНИК)



САБЛЯ ЛЮДОРУБ

ВЛАДЕЛЕЦ НА МОМЕНТ ПОВЕСТВОВАНИЯ:
ЛЮДОЕДКА ТАНЯ КАМАГУЭЙ ИЗ КЛАНА ГРЕНДЕЛЬ.

НА НЕОПЫТНЫЙ ВЗГЛЯД ПЕРЕД НАМИ КЛАССИЧЕСКИЙ ПРИМЕР ТАК НАЗЫВАЕМОЙ "ДАМСКОЙ" ИЛИ "ЛЕГКОЙ" САБЛИ ЛЮДОЕДА, ТО ЕСТЬ САБЛИ ВЕСОМ ДО 250 ФУНТОВ (ЗДЕСЬ ОКОЛО 115 КГ. - ПРИМ. АВТОРА) И ДЛИННОЙ ДО 5 ФУТОВ (ЗДЕСЬ ОКОЛО 150 СМ)*. НО ДЕТАЛЬНОЕ РАССМОТРЕНИЕ ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ЭТО ДАЛЕКО НЕ ТАК. ОБЫЧНО ЛЮДОЕДСКОЕ ОРУЖИЕ, ХОТЬ И ДЕЛАЛОСЬ ИЗ СТАЛИ, НО ЗАТАЧИВАЛОСЬ ПРИ ПОМОЩИ СКАЛЫВАНИЯ (ЭТОТ ТИП ЗАТОЧКИ ЕЩЕ НАЗЫВАЮТ ЗАЗУБРЕННЫМ) НАПОДОБИЕ КАМЕННЫХ НОЖЕЙ, ТОПОРОВ И НАКОНЕЧНИКОВ СТРЕЛ, ИЗ ТЕХ, ЧТО МЫ МОЖЕМ ВСТРЕТИТЬ У МЕСТНЫХ ИНДЕЙСКИХ ПЛЕМЁН. КСТАТИ, СЕКРЕТ ЭТОЙ ТЕХНОЛОГИИ ДО СИХ ПОР НЕИЗВЕСТЕН ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ. ТАК ВОТ, ТУТ ПЕРЕД НАМИ СОВЕРШЕННО ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЗАТОЧКА ЛЕЗВИЯ КЛИНКА. ДУМАЮ, ЭТО ОРУЖИЕ СДЕЛАНО ЧЕЛОВЕЧЕСКИМИ ОРУЖЕЙНИКАМИ. ХОТЯ НАЛИЧИЕ ДОКУМЕНТАЛЬНО ЗАФИКСИРОВАННЫХ СЛУЧАЕВ РАЗРУБАНИЯ ЭТИМ МЕЧОМ ЖЕЛЕЗНЫХ, КАМЕННЫХ И ДРУГИХ ТВЕРДЫХ ОБЪЕКТОВ ГОВОРИТ О ТОМ, ЧТО ЛЮДОЕДСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ЕГО ИЗГОТОВЛЕНИИ БЫЛИ В КАКОЙ ТО СТЕПЕНИ ИСПОЛЬЗОВАНЫ. ВПРОЧЕМ, НЕЛЬЗЯ УТВЕРЖДАТЬ ЭТО УВЕРЕННО, ТАК КАК, НАПРИМЕР, ХУАН ОРЕНГО ПРИПИСЫВАЕТ УДИВИТЕЛЬНУЮ РЕЖУЩУЮ СПОСОБНОСТЬ ЛЮДОЕДСКОГО ОРУЖИЯ НЕ ТЕХНИКЕ ЕГО ИЗГОТОВЛЕНИЯ, А БОЕВЫМ НАВЫКАМ САМИХ ЛЮДОЕДОВ.

(ИЗ ЗАПИСЕЙ ГАСПАРО НАВАССКОГО, АРХИВАРИУСА)

*ЗАМУЧИЛСЯ ПЕРЕСЧИТЫВАТЬ! ДАЛЬШЕ В ПОВЕСТВОВАНИИ, ЗА РЕДКИМИ ИСКЛЮЧЕНИЯМИ, БУДУ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МЕТРИЧЕСКОЙ СИСТЕМОЙ. (ПРИМ. АВТОРА)





ГДЕ-ТО НА УЛИЦАХ НАВАССЫ
ВОТ И ПОДОШЛО К КОНЦУ СРАЖЕНИЕ НАШИХ ПИРАТОВ С ГОРОДСКОЙ СТРАЖЕЙ.
МЫ БЫ УДЕЛИЛИ ЕМУ БОЛЬШЕ МЕСТА, ПРЕДСТАВЛЯЙ ОНО СОБОЙ ЧТО-НИБУДЬ ЛЮБОПЫТНОЕ.
НО ДАЖЕ МНОГОКРАТНОЕ ЧИСЛЕННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО НЕ ПОМОГЛО СТРАЖНИКАМ. ЭТО БЫЛ НЕ ИХ УРОВЕНЬ.
ПОЛУЧИЛАСЬ БАНАЛЬНАЯ РЕЗНЯ.
ВАШИ ЛЮДИ, КАПИТАН, САМЫЕ НИКЧЕМНЫЕ ПРОТИВНИКИ ИЗ ВСЕХ, ЧТО У МЕНЯ БЫЛИ.
В СРАВНЕНИИ С СЕГОДНЯШНЕЙ ДРАКОЙ ДАЖЕ КОЛКА ДРОВ ПОКАЖЕТСЯ ЯРОСТНОЙ БИТВОЙ.
ВПРОЧЕМ, ОСТАЛСЯ ЕЩЕ КАПИТАН СТРАЖИ. МОЖЕТ БЫТЬ, ОН ОКАЖЕТСЯ ДОСТОЙНЫМ ПРОТИВНИКОМ?



ДАЖЕ НЕ ЗНАЮ, КОГО ИЗ НИХ УБИЛ Я, А КТО ЗАРУБИЛ САМ СЕБЯ В ЭТОЙ ТОЛЧЕЕ.



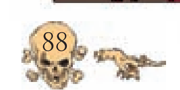
ВСЯ РАЗНИЦА МЕЖДУ НИМИ И ВАМИ, КАПИТАН, В ТОМ, ЧТО ВАМ КТО-ТО РАССКАЗАЛ, С КАКОГО КОНЦА БРАТЬСЯ ЗА ШПАГУ.



ЖАЛЬ, ЧТО ОН НЕ ОБЪЯСНИЛ ВАМ, ЧТО С НЕЙ ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ.



ПРОЩАЙТЕ, КАПИТАН.
ХМ... КАК И БЫЛО СКАЗАНО: БАНАЛЬНАЯ РЕЗНЯ.






НУ, И ЧТО У НАС ДАЛЬШЕ В ПЛАНАХ, КАПИТАН?
ПРОШВЫР-НЕМСЯ ОБРАТНО НА ПЛОЩАДЬ. ПОЛЮБУЕМСЯ, КАК ДЕЛА У КАМАГУЭЙ.
СНАЧАЛА КАНОНИР, ТЕПЕРЬ ЛЮДОЕДКА. У ТЕБЯ ВИДЫ НА СТАРУЮ БАНДУ?
РАЗ УЖ ЗАШЛА РЕЧЬ... ИЗРАЭЛЬ, ПОМНИТСЯ, БЫЛ С ТОБОЙ, И ГДЕ ЖЕ ТЫ ЕГО ПОСЕЯЛ?

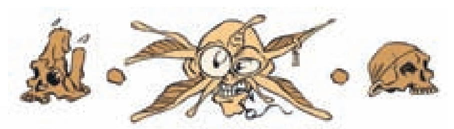

АААА! ТАМ! АААА! ОН!.. ТАМ!.. А ОНА!.. УЯ! СКОЛЬКО КРОВИЩИ!
ВСЕ. МОЖЕШЬ НЕ ОТВЕЧАТЬ.
ДА ЧТО ЖЕ ЭТО?! ДА КАК ЖЕ ЭТО!?


МИСТЕР ХЕНС, ВАШИ ПОПЫТКИ ИМИТИРОВАТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ РЕЧЬ УЖАСНЫ!
НЕ БУДЬ К НЕМУ СТРОГ, КАПИТАН. ОН КАНОНИР, А НЕ ВПЕРЕДСМОТРЯЩИЙ. ХОРОШЕЕ ЗРЕНИЕ, НО ЕМУ ЛЕГЧЕ ПАЛЬНУТЬ ПО ЦЕЛИ, ЧЕМ ОПИСАТЬ, ЧТО ОН ВИДИТ.
ИЗРАЭЛЬ, СОБЕРИСЬ И ГОВОРИ ТОЛКОМ.


ТАМ ЭТО... ФУХ. ТАМ ЧЕЙН ПО ТАНЕ ПОПАЛ. СИЛЬНО! ТАМ, ПО-МОЕМУ, ПЛОХО ВСЕ. МЫ ЧЕГО-ТО ЖЕ ДЕЛАТЬ ДОЛЖНЫ ЖЕ!


ПРОКЛЯТЬЕ! НАШИ ДЕЛА НА ПЛОЩАДИ СТАНОВЯТСЯ СРОЧНЫМИ.
ЭЙ! МЕНЯ ПОДОЖДИТЕ!
ДОГОНЯЙТЕ, МИСТЕР КОПУША! ВСТРЕТИМСЯ НА ПЛОЩАДИ!









ОБАНА! МОРЗЫ! ДА ОТКУДА ЖЕ ИХ СТОЛЬКО!











ВСЁ ДЛЯ КАНОНИРА

Компания Кэвбат & Эмптор

• ПУШКИ •
(любой калибр)

• РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ •
(снаряды, порох, фитили, пыжи)

АКСЕССУАРЫ

ВХОД С КРЫШИ

ЧТО ЖЕ МНЕ ДЕЛАТЬ?!

ЧТО ЖЕ МНЕ ДЕЛАТЬ?!

ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ?!

НА ПЫЖИ СКИДКА 20% ДОСТАВКА ПО ГОРОДУ ДАРОМ

ЧЛЕНЫ ПИРАТСКИХ БАНД ОБСЛУЖИВАЮТСЯ ВНЕ ОЧЕРЕДИ ПРИ ПРЕДЪЯВЛЕНИИ ОРУЖИЯ (АДМИНИСТРАЦИЯ)

ОТ СЕБЯ

С 8⁰⁰ ДО 20⁰⁰

¡BIENVENIDOS!

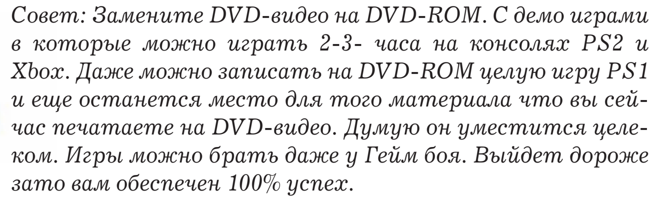
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

В СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТИ • НАЧИНАЕТСЯ ГОЛОД





ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК



СЮДА МОГУТ СЫГРАТЬ ВАШИ ПИСЬМА

Совет: Замените DVD-видео на DVD-ROM. С демо играми в которые можно играть 2-3- часа на консолях PS2 и Xbox. Даже можно записать на DVD-ROM целую игру PS1 и еще останется место для того материала что вы сейчас печатаете на DVD-видео. Думую он уместится целеком. Игры можно брать даже у Гейм боя. Выйдет дороже зато вам обеспечен 100% успех.

Чмыр Людмила Тимофеевна, г.Лобня, Московская обл.

Еще можно вкладывать в журнал пакетик с ЛСД, выйдет так же незаконно, еще дороже, а читатели начнут покупать сразу несколько экземпляров! Уважаемая, Людмила Тимофеевна, нельзя, нельзя выкладывать на диск игры целиком или какие-либо программы для PS2 и Xbox. Почему? Мы бы рады, но нам мешает законодательство РФ об авторских и смежных правах. Весь дополнительный софт для PS2 и Xbox относится к нелегальным программам, а для распространения игр требуются разрешения от издателей. А какой издатель в здравом уме и твердой памяти даст такое разрешение?

Следовательно, если мы будем выкладывать все то, что вы просите на диск, то очень скоро отправимся в то место, где встретимся с Рамиро Круз, енотом Слаем и еще сотней-другой заключенных. Уверяю, в подобном исходе никто из нас не заинтересован. Читатели тоже... Надеемся.

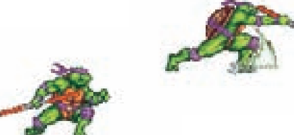
Пишет вам Андрей, croft, мне 28, увлекаюсь играми с 93 года, играю во все, что движется, катается, прыгает, строется, плавает, прокачивается и.т.п.
А пишу я, вот по какому поводу:
У меня к вам 2 вопроса??
1. Вы очень похожи по стилю, на бывший в прочете журнал "Великий Дракон" что вы на это ответите?
2. И есть ли у вас связи с журналом "Страна Игр"? и какие?
Всем пока! так держать!!! МОЛОДЦЫ!

Андрей

1. Что ответим? Ответим, что вы раскрыли наш секрет. Теперь нам придется стереть вашу память и забрать вас на планету "Консоль"... Шутка. На нашем корабле еще одни человек все равно не поместится. В "Консоль" действительно пишут несколько авторов, которые ранее работали в "Великом Драконе", царство ему небесное. Так что некая схожесть стилей, безусловно, присутствует.

2. Да, конечно. Связь есть. И они, и мы пишем про видеоигры, устраиваем гонки с дедлайном и регулярно играем на всевозможных консолях. А еще у обоих журналов есть поклонники. У "Страны Игр", правда, их больше. Но мы работаем над этой проблемой.

На этот раз почтовый ящик потрошил
Олег Гаврилин



Письма слать:
электронные - сюда:
mail@konsole.ru
бумажные - туда:
123182, Москва-182, а/я 2
с пометкой "Тук-тук, Консоль? Откройте!"

СПИСОК МАГАЗИНОВ, ГДЕ ВЫ МОЖЕТЕ БЕЗ ПОМОЩИ УГРОЗ И РАЗМАХИВАНИЯ ОРУЖИЕМ ПРИОБРЕСТИ ЖУРНАЛ "КОНСОЛЬ"

МОСКВА

Магазины "ЛОГОС"
"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д. 39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

Магазины "СЕЙЛС"
"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

Магазины Gamepark
м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" A1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173
м. Новые Черемушки
ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15

Магазин Видеоигры
М. Кузнецкий мост, ул. Пушечная д. 9

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

Магазины "СЕЙЛС"
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Большой Гостиный Двор
м. Гостиный двор, Невский пр-т, дом 35. Телефон: 110-52-94, 110-53-64.

Владимирский Пассаж
м. Владимирская,Достоевская, Владимирский проспект, дом 19, 3-й этаж. Телефон: 331-32-42.

Восстания 13
м. Площадь Восстания, ул. Восстания, дом 13. Телефон: 277-31-78.

Гулливер
м. Старая Деревня, Торфяная дорога, дом 7, ТК "Гулливер". Телефон: 441-23-41.

Миллер Центр
м. Пионерская,Старая Деревня, Комендантский проспект, дом 11. Телефон: 103-50-74

ПИК
м. Сенная площадь,Садовая, Сенная площадь, дом 2, ТРК "ПИК", 3-й этаж. Телефон: 449-24-47, 449-24-48.

ТЦ "Балтийский"
м. Василеостровская, Большой проспект В. О., дом 68.Телефон: 322-69-97.

Подписка на "КОНСОЛЬ" - удовлетворит самые зверские аппетиты

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс_______________Адрес____________________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (______)_______________E-mail___________________________
код города

Извещение	**Сбербанк России** — Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа)
	Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ________________
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа)
Квитанция	Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ________________

Подписка на журнал "Консоль"

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Консоль"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость с DVD
Январь 2006 г.	100 рублей ☐
Февраль 2006 г.	100 рублей ☐
Март 2006 г.	100 рублей ☐
Апрель 2006 г.	100 рублей ☐
Май 2006 г.	100 рублей ☐
Июнь 2006 г.	100 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ______

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ________ по ________

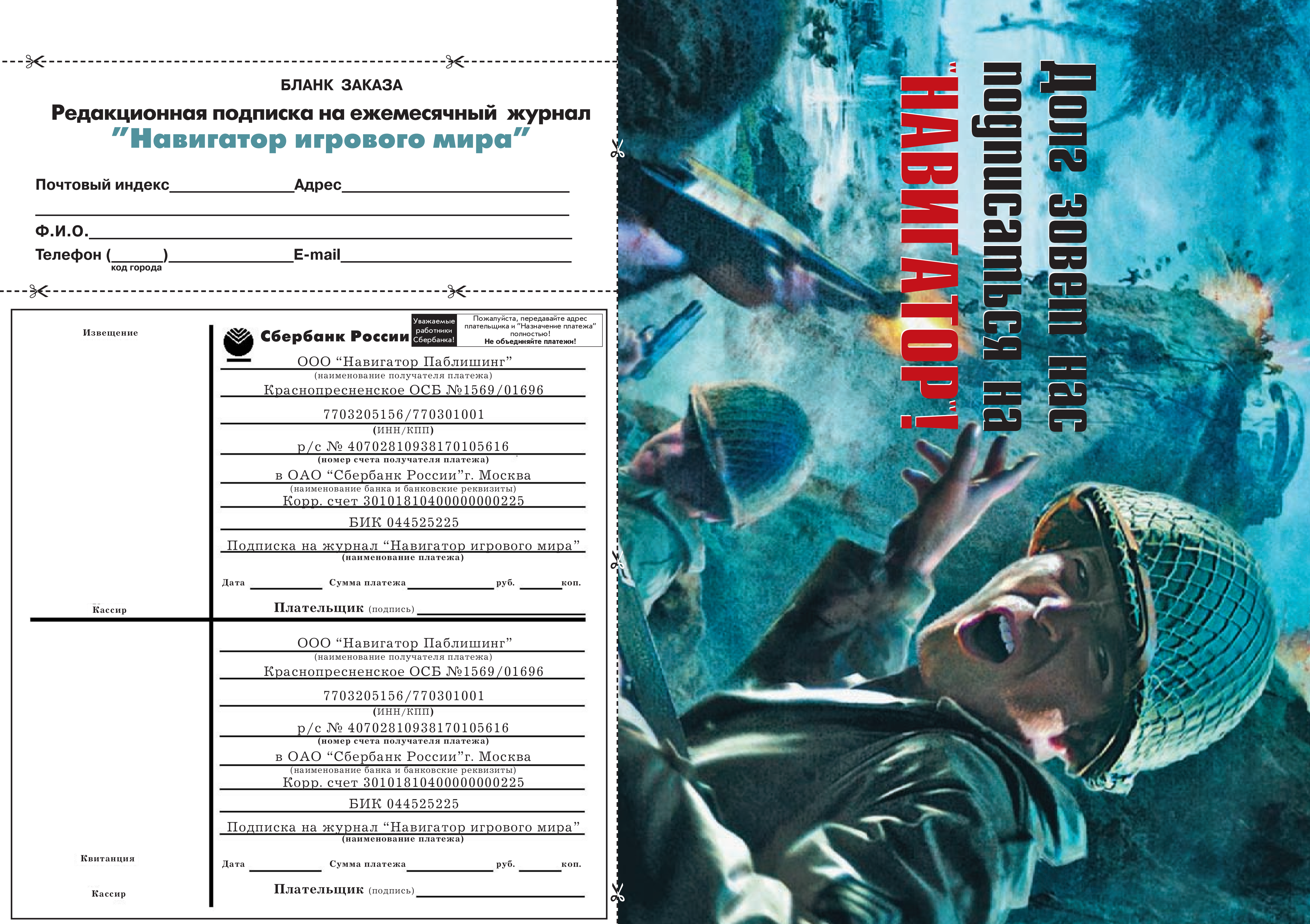
Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ________ по ________



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал
"Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс ____________ Адрес ____________

Ф.И.О. ____________

Телефон (______) ____________ E-mail ____________
код города

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Извещение

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.
Плательщик (подпись) ______

Кассир

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.
Плательщик (подпись) ______

Кассир

Варианты подписки на журнал "Навигатор игрового мира"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2006 первое полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2006 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц,	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Январь 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Февраль 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Март 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Апрель 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Май 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Июнь 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ■)

ИТОГО ______

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

______ (Ф. И. О. и адрес)

______ (ИНН)

______ Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ______ по ______

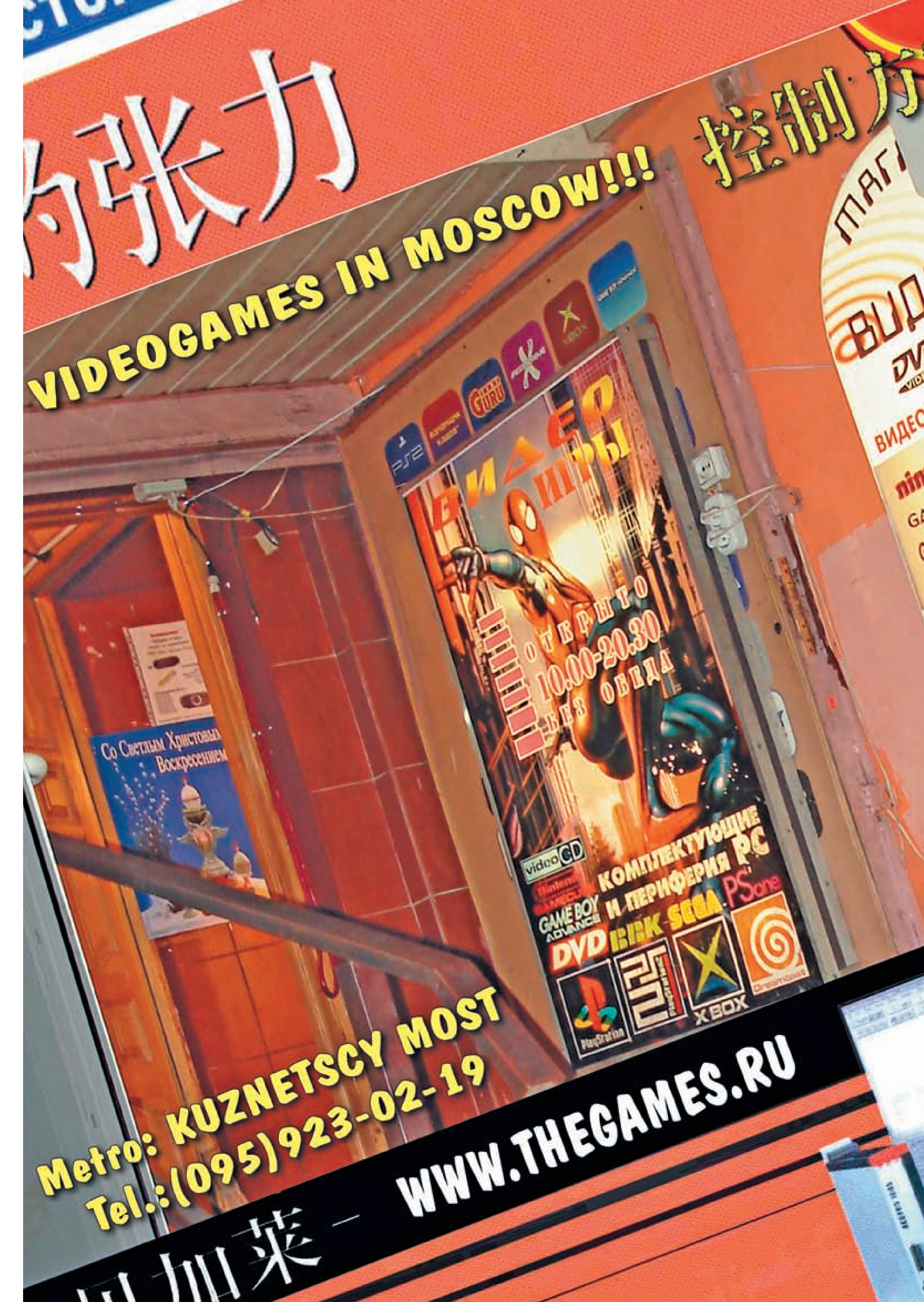
Информация о плательщике:

______ (Ф. И. О. и адрес)

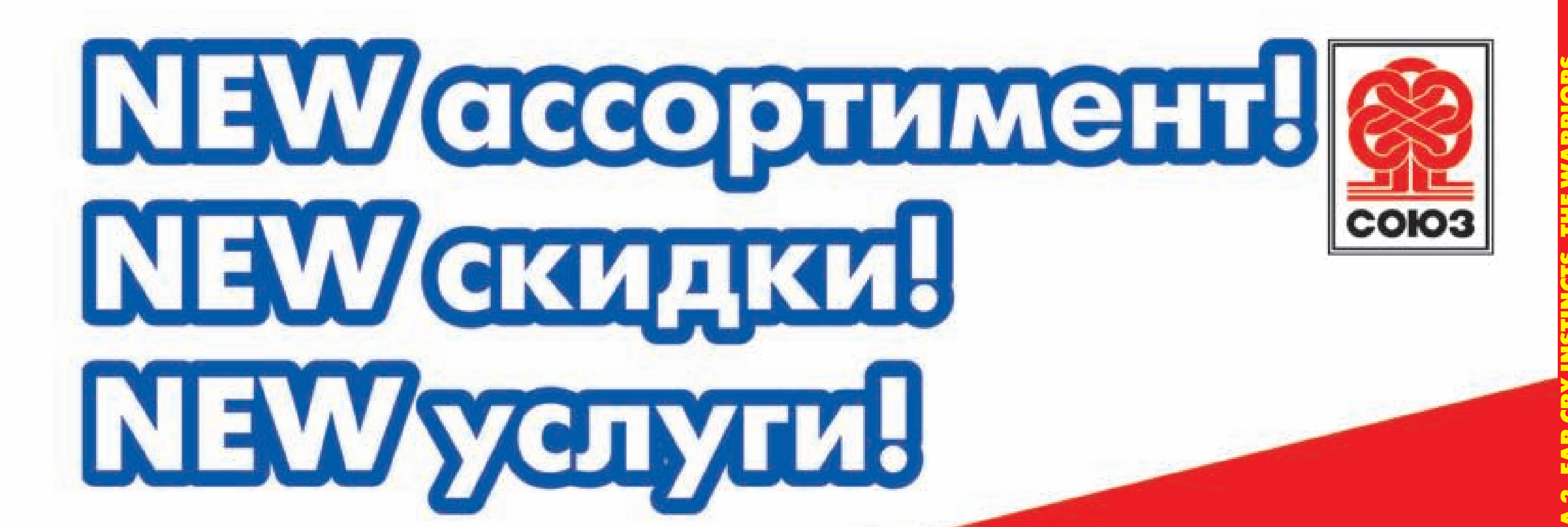
______ (ИНН)

______ Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ______ по ______



的张力
控制方
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU
加莱 –
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
И ПЕРИФЕРИЯ PC
GAME BOY ADVANCE
DVD
SEGA
PSone
XBOX
Со Светлым Христовым Воскресением



www.soyuz.ru



медиагипермаркет

4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований

СОЮЗ НА ПЯТНИЦКОЙ

м. Новокузнецкая - Третьяковская, ул. Пятницкая, д. 29, тел. 589-15-51